电脑应用和娱乐的第一选择 总第78期

大众软件

2000 13

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

7月全面上市
标准版：98元
豪华版：228元

■ 专题综述
MP3告别Free

■ 实用软件
MP3新软件追踪
网络广播软件流行风

■ 硬件评析
Intel 440BX 133MHz主板综述
Pentium Ⅲ 866测试

■ 网络时代
ISDN实用手册
高速电视信息系统

■ 专题企划
和"狂徒"头子的第一次亲密接触

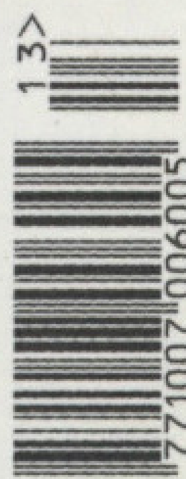
■ 前线地带
移民计划 2
永远的伊苏

■ 游戏赏析
暗黑破坏神 Ⅱ
地面控制

■ 攻略指引
孤胆枪手 Ⅱ

暗黑破坏神 Ⅱ
中国总代理 奥美电子

零售价 ￥：6.5元


ISSN 1007-0060

编辑部报告

电脑游戏是电子海洛因么？呵呵，这是一个奇怪的问题。但前一段时间在网上总能看到《电脑游戏：瞄准孩子的"电子海洛因"》一文，转载频度还蛮高的，好奇之下细细追踪，发现原文已被多家报纸转载，源自5月14日的光明日报。看完该文后感觉除了诧异还是诧异，一个是武汉当地非法营业的电脑游戏厅给人深刻印象，另一个是让人感触中国大多数父母在儿童教育方面的放任自流和简单粗暴，再有就是该文执笔者对电脑游戏所抱有的深刻偏见以及一知半解如幻如真的写作态度。我想，关于这篇文章，可能会有两方面的反响，一方面使不熟悉电脑的普通民众形成了电脑游戏就是"电子海洛因"这么一个概念，从而产生"取缔电脑游戏，救救孩子"这样的呼声；另一方面熟悉电脑或者电脑游戏的成年人大都会驳斥这种简单无知而且错误的定义。我个人认为，如果文章中所述的情况属实，执笔者的出发点还是值得肯定和赞扬的，但背黑锅的不该是电脑游戏，而是市场管理和教育问题。游戏机厅也存在类似问题，这取决于市场管理的力度，中小学生不让进入游戏厅的禁令没有被严格执行。公安部、信息产业部、文化部及国家工商局联合下发的《关于规范"网吧"经营行为加强安全管理的通知》中"网吧不得经营电脑游戏"的规定且不质疑它的合理性，但也是需要遵守的禁令。孩子夜不归宿地在电脑游戏厅玩，这种不利于青少年身心健康的行为必须得到纠正，但纠正的办法不是将电脑游戏定义成"电子海洛因"，然后再以扫毒名义逮捕电脑游戏制作者，从而一举击溃国内电脑娱乐软件业（虽然这个行业尚未成形）。关于电脑游戏是否就是电子海洛因（而且是瞄准孩子的），我相信每一位读者都会有自己的判断，无需我再次絮絮叨叨，事实上我一直很欣赏业内先驱前导公司的企业理念："将健康有益的电脑游戏带入每一个家庭"。关于电脑游戏的讨论我们已经展开很多次了，又一个新的回合开始了，有兴趣的读者朋友可参加本刊(www.popsoft.com)后院的讨论。

"战争不是游戏，但游戏可以模拟战争。美军为提高士兵的战术意识和作战能力，专门设计了一批军事游戏软件，使士兵在娱乐中提高战场应变能力。目前，被美军称为21世纪部队训练方式的虚拟现实模拟系统，把先进的三维图像、多路传感输入和引导功能紧密结合，可以人工制造未来作战环境，并根据军事战略的要求，提出各种战略、战役、战术想定，对各种作战行动、作战方案进行评估。……（略）

尽快研制适用于基层官兵的军事对抗电子游戏软件。过去，人们一说玩游戏就好像不务正业，但随着网络的建立，随着训练场由室外向室内的转移，随着训练由现实向虚拟的转变，优秀的军事对抗电子游戏，既可以提高基层官兵操作计算机的水平，又能够开发官兵的智能，提高官兵素质，有着其他方式不可替代的作用。由金山公司推出的《地道战》和《抗美援朝》等战争题材的游戏就受到了官兵的普遍欢迎。在军事电子游戏软件的开发中，应当重视部队训练的对抗性，不断采用各种先进的技术手段来提高训练的对抗强度，使官兵在最接近实战的环境中进行激烈的对抗性体验，从而使官兵在心理上、智能上、方法手段上都得到锻炼和提高。"

以上2个自然段摘自解放军报《由士兵玩电子游戏说开去》一文，作者彭和平、庞平。

众所周知互联网公司就是烧钱的公司，boo.com花完了1.3亿美元的投资后轰然倒下，成为全球传媒口沫横飞的最佳谈资。风险观察家们正在等待互联网公司倒闭风潮，在每个互联网公司的新闻发布会上，记者们最关注的问题是：你有现金收入么？什么时候开始盈利？最近，我们似乎看见了一线希望，2000年6月22日，IT商业门户站点硅谷动力（www.enet.com.cn），与实达电脑公司及数百家经销商代表在北京召开发布会，宣布两家公司将共同推进实达经销商的e化进程，并签署了交易协议。根据协议，实达电脑公司将在前期3个月内向硅谷动力投入270万元，带动其"新全民电脑"梦飞电脑系列的经销商，在硅谷动力的电子商务平台上建立自己完整的商务运营中心。这一事件标志着互联网公司开始消化自己的泡沫，为传统企业提供"电子商务化"的服务。这是一种比较合理的演变过程，比某些互联网公司的消化方式更容易让人接受。传闻有的互联网企业即将销售自有品牌的非数字化商品，譬如帽子，无论如何，这都是比较怪异的。

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：关家麟
副社长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　编：高庆生
副主编：裘聿纲
法律顾问：陆智敏
编辑部：裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
郭新宇 董汉涛 董超 李广才 汪铁
校　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：李广才
广告部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹
发行部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司
张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　行：大众软件发行部
订　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：
(010)67150982(4、5) - 203
传　真：(010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年7月1日
零售价：人民币 6.50 元
港　币 13.00 元
美　元 4.66 元



目录 2000年第13期(总第78期)

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

信息家电的到来
笔记本电脑完全手册
黑洞——伪正版市场考
赛普特拉战记

下期要目

搞怪软件集中营
IDE系统究竟有多快?
大刀
门徒 II

2000年7月光盘目录

特别赠送：魔唤精灵
新手教程：VBscript教程（中）
新片大赏：恶魔岛 剑侠情缘 II
软件长廊：WD Data Lifeguard Tools
休闲天地：侍魂 说岳外传（九、十）

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯 毅 李 靖
蔡 旋 任 良 大胖子 费江枫
程 嘉 孟祥军 汪 军 祁 玲
祝佳音 黄 翎 李文睿 张光宇
甘旭东 于国重 赵 挺

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂

KILL举办媒体网络安全研讨会

今年6月15日，北京冠群金辰软件有限公司与北京意畅艾愓信息技术服务有限公司联合举办了“远离病毒KILL媒体网络安全研讨会”，北京市近百家媒体参加了研讨。新闻出版署、国家公安部的有关领导也出席了本次大会。媒体作为信息传播的载体，是各类信息的第一发布者，因而其自身的信息安全是至关重要的。怎样保障媒体的网络安全，在目前的互联网时代里就显得更为突出了。本次研讨会的主要目的就是联合反病毒厂商及媒体的力量，共同构筑全新的网络安全防护体系。在本次研讨会上，冠群金辰提出了网络安全整体解决方案。公司总经理陈葵女士指出：“在病毒技术更为先进、黑客活动日益猖獗的时代，让用户自己去进行安全防护是不现实的，反病毒厂商有义务为用户提供全方位的网络系统安全保障，冠群金辰立志成为优秀的网络安全提供商，我们希望与媒体真诚合作，为网络时代的媒体传播保驾护航。”同时，冠群金辰还宣布北京意畅艾愓信息技术服务有限公司为其行业总代理。

本刊记者

信息与动态

雅虎中国媒体见面会在京举行

今年6月9日，雅虎公司副总裁兼亚洲区董事总经理周胜南和雅虎中国区总经理张平合在北京与媒体见面，并详细介绍了雅虎中国网站的发展计划和进展情况。周胜南在讲话中表示：亚洲互联网市场的飞速发展令全球瞩目，其中中国网民数量的激增和互联网市场的日渐成熟，使我们对这块市场充满了信心。据今年4月份的统计，雅虎中国的用户每月对雅虎的访问量已达到1亿2200万的页浏览量，注册用户近122万。但他同时也认为互联网虽然是一个全球性的网络，但每个国家和地区的网民都有特定的需求。因此，网站要发展，就必须首先立足于本地，只有真正为本地用户提供他们感兴趣的内容和服务，才能生存并不断发展壮大。雅虎中国首先是一个定位在中国本地的网站，既要做中国的雅虎，而不仅是雅虎在中国的一个分支机构。基于此种认识，从成立开始，雅虎中国网站就致力于本地化建设，目前已与25家国内外重要内容供应商和垂直网站签订协议并推出了合作的内容，他们正在为雅虎中国提供新闻、财经等方面的丰富信息。



本刊记者

中国互联网络信息中心与中国企业网联办认证考试

今年6月7日，中国互联网络信息中心（CNNIC）与中国企业网（www.ce.net.cn）在北京签署了“企业电子商务应用培训”协议，宣布双方共同开展中国企业电子商务知识培训，并由CNNIC每年组织全国统一考试，颁发从事企业电子商务活动资格的认证证书。据了解，CNNIC与中国企业网联合组织的电子商务从业培训和认证，将由中国企业网编写和提供培训教材，并负责开展具体培训。培训结束后，由中国企业网拟定试题，经CNNIC审核后进行考核，考试合格者由CNNIC颁发认证证书。中国互联网络信息中心主任毛伟指出：此次选择中国企业网作为企业电子商务培训的合作伙伴，是经过慎重筛选的。CNNIC在全国考察了近百家网站，最后与中国企业网达成合作协议，主要是信任中国企业网多年来进行电子商务培训的师资及质量，而目前中国企业网遍及全国的7大分公司和40多处直属分支机构也将有助于此项工作的深入开展。

本刊记者

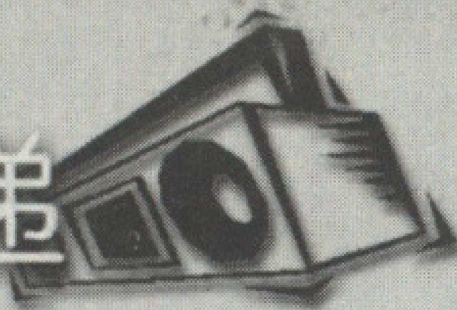
联众网络游戏世界隆重推出“联众俱乐部”

今年6月18日，国内“文体类”网站排名第一的“联众网络游戏世界”隆重推出联众俱乐部，以全新的会员制方式为网友提供最佳服务。这次活动也是联众网络游戏世界开通两周年玩家网友的一次联谊。会上联众还与国内著名的网络企业实华开签署了策略联盟协议。联众网络游戏世界是由北京联众电脑技术有限公司于1998年6月18日正式推出的，两年中以其趣味性、交互性、益智性等特点吸引了越来越多网友的极大支持和热心关注，目前注册人数已超过170万，平均在线人数超过12000人。联众俱乐部的成立是为了给广大网友提供更好的娱乐环境和更丰富的游戏内容，有效地防止作弊、人身攻击、逃逸等不良现象的发生，保持公平竞争的良好环境。此次联众与实华开正式签约，双方的合作内容包括联众为实华开提供程序技术支持，并优先指定实华开网吧作为网络比赛场地，同时实华开也成为“联众俱乐部会员卡”和“联众上网卡”的指定销售代理。

本刊记者

PE3助你印T恤

日前，友立资讯股份有限公司为使《我形我速3.0》独具特色的功能得到更好的应用，特在全国29个省市推出“买48元的《我形我速3.0》赠送20元‘艾利’T恤转印



纸”的夏季促销活动，此次活动将延续到今年7月30日。《我形我速3.0》属于全家人一起玩乐的图形创意软件，由于对打印功能进行了改进，可以支持“艾利”特殊纸张格式的产品打印，如打印T恤转印、海报、妙妙贴等各种型号的纸张等。用户可借助《我形我速3.0》的编辑功能，将选定的相片或图案进行各种处理，达到满意效果后通过彩色喷墨打印机，打印在“艾利”的T恤转印纸上，然后只需借助家用熨斗一烫一撕，即可将图案和文字转印到棉质T恤上。而“艾利”T恤转印纸独特的冷移技术，更可让你在转印纸完全冷却后再撕除，可避免因接触热转印纸表面而灼伤皮肤。美国艾利丹尼森公司是全球最大的电脑打印标签制造及供应商，此次以T恤转印纸配合《我形我速3.0》进行销售，也是期望通过《我形我速3.0》在国内家用软件市场的占有率带动其办公用品的销售。

本刊记者

“非常男女打字比赛”圆满结束

今年6月5日，由金山公司与明基公司联合主办的“非常男女打字比赛”落下帷幕。在总共进行的10站比赛中，男选手与女选手平分秋色，各夺得了5站赛事的胜利。本届打字比赛历时50天，覆盖北京、上海、广州等10座大城市，其规模可谓全国之最。尽管赛前的悬念——究竟是男人打字快还是女人打字快并未彻底揭开，但这次比赛广泛而深入地激发了人们对于掌握电脑打字的热情和兴趣。另外值得一提的是，上海赛区的特等奖被一位远道而来的浙江姑娘摘取，这一事例充分证明了本次比赛的影响力之大。随着互联网时代的来临，人与人的沟通越来越依赖于计算机，因此电脑打字已成为现代人必不可少的交际技能之一。金山打字通2000上市不到一个月，销量就突破10万套，这一事实本身也充分证明大众对于计算机基本应用的需求依然十分旺盛。



本刊记者

戴尔工作站产品市场增长速度惊人

据IDC预测，戴尔现已成为全美品牌工作站市场中(按出货量计) 的第一大供应商，在香港及新西兰品牌工作站市场上，戴尔的市场份额也稳居第一。IDC 2000年第一季度报告表明，戴尔在亚太区（包括日本）个人品牌工作站市场上出货量攀升2级，居第2位，年增长率达124.7%，增长速度名列5大供货商之首。在中国，戴尔在2000年第一季度的业绩也非常理想，增长速度列5大品牌工作站供应商的第2位，增长率高达700%，其工作站出货量列本地品牌工作站排行榜第4名。另一方面，IDC的2000年第一季度分析报告显示，戴尔在全球品牌工作站市场上也跃登第2位。该市场包括配备英特尔奔腾处理器及微软Windows NT和Windows 2000操作系统的个人工作站产品，以及采用RISC处理器和Unix操作系统的传统工作站产品。戴尔Precision工作站产品特别为追求卓越表现的专业用户而设计，适合财务分析、计算机辅助设计、数码内容创作、地域信息系统、计算机动画、软件开发及互联网内容创作等市场。戴尔还将推出基于英特尔64位Itanium处理器的工作站产品。

本刊记者

冲浪为统计局注入新动力

今年6月12日，冲浪平台（中国）软件技术有限公司与河北省唐山市统计局合作，应用XteamLinux和XteamServer系统对统计局网络和数据库系统进行了改造，使全局的统计信息化水平有了一个重大的飞跃。唐山市统计局自1997年就开始建设信息网和数据库，初步具备了一定的硬件基础，但软件应用方面进展一直不大，效果不佳。去年12月在国家统计局计算中心举办的“Linux技术研讨会”上，唐山市统计局对Linux作为一种开放式、多用户、多任务的自由软件操作系统有了初步的了解和认识，并在国家统计局计算中心的大力支持下开始了与冲浪公司的合作。唐山统计局的系统改造主要由日常办公系统、信息交流系统、安全管理系统、远程拨入系统、网络管理系统5部分组成，改造工程取得了圆满成功。唐山统计局计算站的技术人员也认为：Linux系统既可发挥出高档机器设备的性能，又能充分利用原有的低档机器资源，并使它们很好地结合在一起，避免造成不必要的浪费。

本刊记者

财务软件强强联手

随着全球经济一体化的发展趋势，为迎接WTO带来的革命性冲击，IT业著名企业——北京万能软件公司率先打破中国软件业的沉寂，与香港著名财务软件公司——佛氏电脑软件公司在财务软件领域实行强强联合。双方于今年6月19日在北京正式签署协议，主要涉及双方在市场、产品、技术、服务等方面的合作。该协议的签署作为双方系列战略合作的良好开端，为双方进一步共同开拓国际国内市场奠定了稳固的基础。双方此次合作包含国际软件公司进军国内市场与国内软件国际化的双重内涵，从一个侧面说明中国软件业任重而道远。

本刊记者

任贤齐出任中华网代言人

日前，中华网公司请来演艺圈的阳光男孩任贤齐做网站代言人，并在今年6月至7月底在全国掀起了一场浪漫风潮。任贤齐先是亲临中华网的嘉宾聊天室，与等候在那里的网友们一起聊天。紧接着中华网又推出了网上售卖任贤齐演唱会门票的服务，引得大家又是一番引颈期盼。接

下来任贤齐像一股旋风在北京、上海相继开办演唱会，中华网也同步跟踪报道他的行踪，并把他新拍的广告片放在网上供人浏览，让网友歌迷同续小齐和小雪的爱情故事，共同创作互动小说。中华网的首页更是围绕着此次活动开展了给小齐筑家、网上定歌、网上定票、给小齐留言及有奖积分等活动，中奖者可获得任贤齐的签名海报、专辑CD、相片、演唱会门票等极具纪念意义的奖品。

本刊记者

实达电脑与硅谷动力展开合作

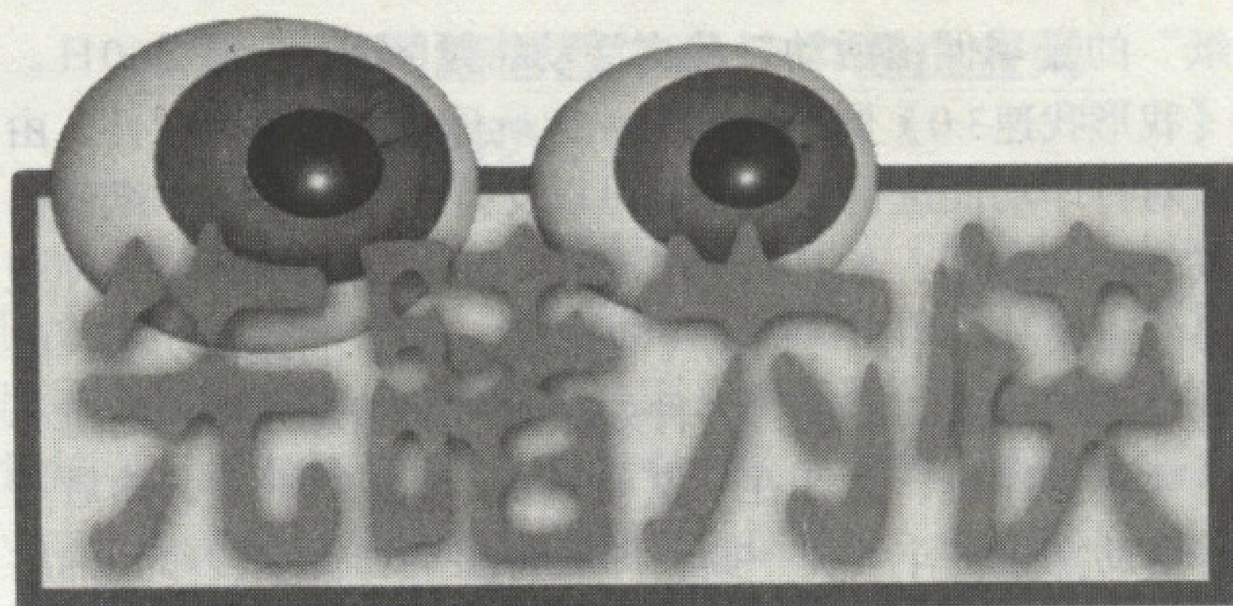
今年6月22日，国内的IT商业门户硅谷动力（www.enet.com.cn）与著名IT厂商实达电脑公司及数百家经销商代表在北京联合召开发布会，实达电脑公司宣布将在3个月内向硅谷动力投入270万元作为导入费用，带动其“新全民电脑”梦飞电脑系列的经销商，在硅谷动力的电子商务平台上建立自己完整的商务运营中心。根据协议，实达电脑全国各地的经销商将可以利用硅谷动力的软硬件、系统资源和完整的网上营销方案实现网上产品宣传、产品订购销售和网上支付等一些列商业活动。3个月后，各经销商视自己在硅谷动力上开店所享受服务的质量和带来效益的大小，自行决定是否继续维持该虚拟商店的存在。而届时硅谷动力将视经销商所享受服务的范围收取相应的维护费用。

本刊记者

综艺股份全面进军软件业

日前，北京综艺达软件技术有限公司在北京中关村成立，并成功推出了国内第一套面向Internet/Intranet，采用基于Web模式、Java Script技术和B/S结构的网络商务管理软件——e商2000。北京综艺达软件技术有限公司首期投资1428.57万元（总投资5600万元）人民币，于2000年5月在北京海淀区中关村高新科技园区注册，专门从事新一代商务管理软件的研制开发。江苏综艺股份这次进军商务管理软件领域，是继投资连邦软件、8848网站、南大苏富特软件和雅宝竞价网站之后，在信息产业领域的又一重大举措。在北京综艺达公司成立暨e商2000产品发布会上，国内著名网站8848、雅宝和网上连邦同综艺达公司结成了网络技术战略合作伙伴关系，同时北京十大软件销售连锁组织和综艺达公司签定了市场推广合作联盟协议书。

本刊记者



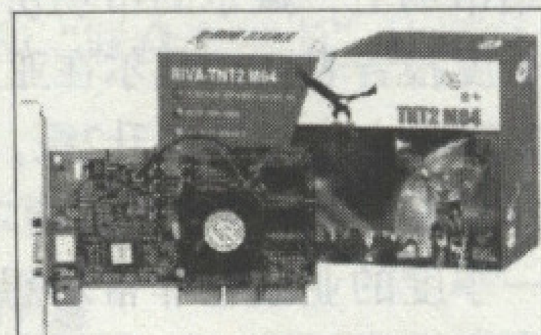
冠捷新品显示器

冠捷电子今年将向零售市场力推其AOC17英寸显示器高性价比产品7Glr及7Vlr系列，近期推出了“买7GlrA显示器送多媒体键盘鼠标”的网络套餐活动。7GlrA采用LG显像管，拥有0.26mm的精细点距（今年6月份推出的新款7GlrA点距为0.25mm），带宽为164MHz，最大分辨率为1600×1280，在1024×768分辨率下垂直刷新频率可达100Hz，并通过了TCO95认证，附带的多媒体音箱兼顾了增强音质与节约空间的设计理念。7Vlr则是针对中端市场生产的高性价比显示器，其点距为0.27mm，带宽为120MHz，分辨率为1024×768时刷新频率可达85Hz。它采用单键飞梭式OSD调控，附带的摩尔纹消除及角缘失真调整功能提供了优秀的显示效果。7Vlr以其卓越的品质给目前2000元以下的17英寸显示器市场带来了新的活力和特色。在AOC 15英寸显示器系列中，M569是非常有代表性的一款高性价比主流产品。它采用了细颈管CRT技术，因此比同档次15英寸普通CRT显示器降低了15%的整机功耗。该项技术还可实现动态聚焦功能（Dynamic Focus），与普通机型相比字符更加清晰锐利，画面更艳丽。该款产品原来是IBM向冠捷电子订购作为其家用多媒体Aptiva PC系列的配套显示器，现在以AOC M569的型号推向零售市场，对消费者来说无疑增加了一种更好的选择。M569的市场参考价为1350元。

本刊记者

磐英新显卡上市

磐英家族最新成员——磐英TNT2 M64及磐英TNT2 Vanta两款显卡已于日前隆重上市。其中磐英TNT2 M64显卡采用RIVA TNT2 M64显示芯片，内置64bit 3D/128bit 2D绘图加速引擎、16MB/32MB SDRAM、300MHz的RAMDAC，支持AGP 4×/2×，分辨率高达2048×1536；磐英TNT2 Vanta显示卡采用RIVA TNT2 Vanta显示芯片，内置64bit 3D/128bit 2D绘图加速引擎、8MB/16MB SDRAM、250MHz的RAMDAC，支持AGP 4×/2×，分辨率高达1920×1200。这两款显卡的价位大约在5、600元左

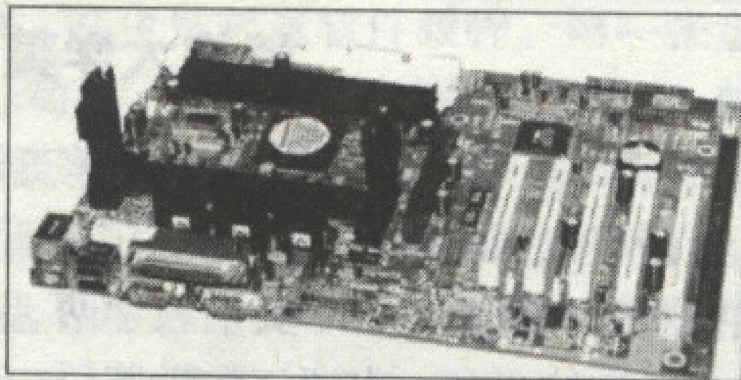


右，主要面向中、低档显卡市场。良好的品牌形象及质量保证使这两款显卡拥有极高的性价比，电脑爱好者们又多了2种选择。

本刊记者

美达K7主板

近日，美达又推出一款专为AMD K7 Athlon Slot A CPU设计的主板——K7VA133。从目前的高端主板市场来看，由于Intel 820芯片组的内存控制芯片出现了一些问题，现在已开始全面回收该芯片组产品，实际上也就意味着820被迫退出主板市场。少了劲敌，AMD的K7系列主板势必将成为市场的主流产品。

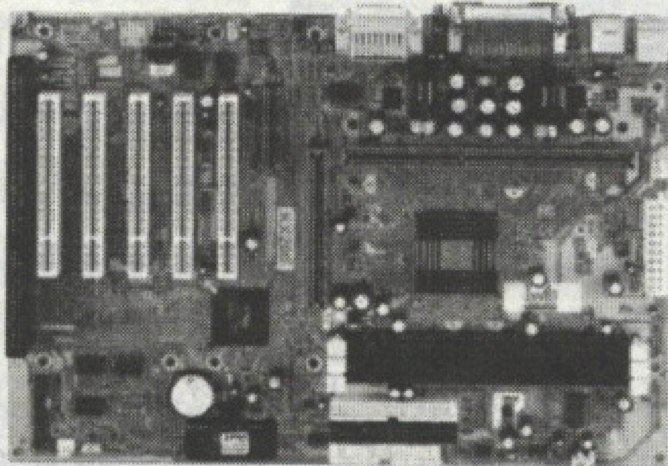


美达的这款K7VA133主板采用威盛最新的KX133芯片组，北桥芯片为VIAVT8371，南桥芯片为VIA 686A，FSB可达200MHz。它支持所有主板业界的标准功能，如ACPI和100/133MHz SDRAM内存设定，采用AGP 4×/2×通用模式。K7VA133使用3支168-pin DIMM插槽，支持最大768MB内存。此外它提供ECC侦错功能并支持Ultra ATA-66。AMD处理器运行速度快，功耗大，因此对主板供电的要求也比较高。为此K7VA133采用了“三路”电源设计，将CPU、内存和AGP显卡的供电电路分离，独立供电，大大提高了系统运行的稳定性。此外，主板集成芯片的供电系统也进行了改进。以前这些集成电路主要由外部电源的3.3V部分直接供电，而K7VA133设计了一个独立的3.3V电源为这些IC集成芯片供电，大大提高了主板运行的稳定性。该款产品已于今年5月下旬上市，参考价格1020元。

本刊记者

艾崴新品KX200主板

艾崴（Iwill）推出配合AMD Athlon CPU的主板新品——KX200主板，这是Iwill推出的第一款K7主板。该产品采用VIA KX133+VIA 686A主板芯片组，支持200MHz CPU外部频率及133MHz系统总线频率，可以支持Athlon 500以上各款CPU。KX200主板允许使用PC133内存，共有3条DIMM内存插槽，最大可以支持到768MB。



KX200主板采取标准ATX结构，支持所有流行新技术，如UDMA66、设有AMR插槽、选用没有隔断的兼容AGP 2×/4×的AGP插槽等等。此外该主板还预留了5条PCI及1条ISA插槽。KX200主板集成AC 97标准声卡，采用带声卡输出的ATX接口规格，符合PC 99规范，内置红外线接口，还可通过专用的连线扩展出两个前端USB接口，给使用带来很大方便。“智能化”也是该主板的特点，主板本身提供硬件监测功能，包括CPU风扇速度监测、系统温度监测、CPU温度监测、系统电压监测等。

本刊记者

重量只有2公斤的UPS上市了

山特公司在不断细化产品，满足用户需求的前提下，近日推出了PC专用的TG400型UPS，它的价格低于TG500，具有实用性强及性价比高的特点。一台PC的耗电量约为300VA，需要配备的UPS的额定功率应为390VA，TG400的额定功率为400VA，在不需要连接其它外设的情况下正好合适。TG400虽然只有2公斤重，但保留了TG500的一切功能。如采用PWM高频技术使工作频率高达40kHz；将PC板上的电阻、电容等元件改为SMD贴片安装，使布线更合理有效，进一步提高整机可靠性；在充电器的设计上采用安全型充电器，也就是充电电路和逆变电路交互作用，既实现了充电的快速性又可以延长电池的使用寿命；同时它还具有自我监视、自我诊断功能，开机时UPS会自动模拟断电状况，对逆变器、电池及负载进行自检，便于及时发现问题，解决问题，保障电脑的正常运行。

本刊记者

Matrox Millennium G450显卡

Matrox Graphics Inc.日前宣布，首块支持集成的双头显示（DualHead）、数字视觉接口（Digital Visual Interface）及电视输出（TV-Out）功能的Matrox Millennium G450显卡即将推出。该卡以0.18微米制程研发，配备32MB双频宽（Double Data Rate，DDR）显存，具备完整的2D、3D及DVD功能。其强大的2D引擎、256位双总线架构及高达360MHz的UltraSharp RAMDAC，可在2048×1536的分辨率及最高色深与刷新率下，产生出超水准的2D影像效果。另外，通过内建的数字视觉接口，Millennium G450能支持所有的数字输出。当平面显示输出变得重要时，就可以不费分文顺利转向了。此卡更具备独特的Matrox双头显示DVDMax及TV-Out功能，可以一边在主显示器上工作，一边在电视上以极高质量全屏幕播放DVD影片。据悉，G450零售版于今年7月开始供货，价格为145美元。

本刊记者

深思洛克推出“后置式加密”软件锁

目前，国内规模最大的软件加密技术开发商——深思洛克数据保护中心推出了“后置式加密”的概念，为广大中小规模软件开发企业提供了一种低成本、高强度的软件加密保护方案。所谓“后置式加密”，是指软件开发商

与加密技术开发商紧密配合，在软件产品推销的整个过程中，分步骤、分阶段地进行加密，共同承担市场风险。具体说来，可以划分为以下几个步骤：1.软件开发商以极低的价格得到特制的高强度加密锁深思Ⅲ型，该产品受一定使用次数限制；2.应用该加密技术，开发商可以向用户提供限制试用次数的完整正式版产品；3.加密锁失效，软件无法再使用，如用户对该软件产品认可，不必重新购买和安装正式版，只需向软件开发商支付剩余货款，并由软件开发商从加密厂商那里购买升级密码后即可激活封闭的软件锁，软件也升级成为正式版。该升级过程看起来似乎有点烦琐，但实际上非常简便，登录www.sense.com.cn网站，或利用电话、E-mail就能轻松完成。

本刊记者

东方潜能推出《娱乐DIY》软件

本软件分为“MTV、动画制作工厂”、“舞街视频”两大部分。在第一部分，用户可以把常见的图片、动画、声音等材料通过简单的操作完成MTV、电视散文、卡拉OK的制作；在第二部分，用户可以以VCD、MPEG等视频为素材，选择了自己喜欢的视频和舞步后，计算机在播放视频时将在屏幕上出现舞步指示，让用户方便地利用已有的VCD制作“舞街真人”软件。该产品将进入澳洲、台湾等国家和地区的市场。除此之外，《娱乐DIY》还附赠韩国HOT演唱组的精彩MTV光盘一张。《娱乐DIY》和因特网紧密集成，用户可以在“娱乐在线”上下载素材。同时，制作成功的MTV也可变成多媒体电子邮件，通过因特网传给远方的朋友。《娱乐DIY》还提倡家庭成员共同参与的新模式。例如，在孩子生日时，父母和孩子共同完成生日MTV，留下各自的祝福；夫妻、朋友关系紧张时可以通过动画、幽默来表达自己的歉意，使现代科技成为协调亲情、友情、爱情关系的手段。

本刊记者

计算机应用大百科

北京鸿达软件有限公司于近期向广大电脑初学者奉献一款丰厚的大礼包——“计算机应用大百科”，采用循序渐进的教学方式，使初学电脑的新手能够利用家庭电脑在短时间内成为速成高手。与电脑息息相关的主要内容无非是硬件、软件、网络及游戏，“计算机应用大百科”针对各项内容精选了10000篇文章，详细介绍了使用电脑的具体方法；有一定基础的电脑爱好者渴望了解更多与系统、工具、图形图像等有关的软件，以往人们需要花大量时间在网上寻找并进行收集和整理，有了“计算机应用大百科”的帮助，用户将享用到收编好了的适用、好用、及时的相关软件，将自己从繁琐的前期准备工作中解放出来，极大地提高了学习效率；操作过程中电脑发生故障常常令人手足无措，为此“计算机常用大百科”备有5000条速查秘方，在必要时为用户出谋划策。据了解，目前该产品已开始投放市场，促销价为182元，其中包括23张CD-ROM加11本图书，并附送一只CD宝，消费者将以实惠的价格体验到它所带来的电脑学习新感受。

本刊记者

新编大学英语

新教学大纲特别强调大学英语教学应注重培养学生具备“较强的阅读能力，一定的听、说、写、译能力”。根据新大纲对于大学英语教学两个层次的要求，由浙江大学英语系编写的大学公共英语教材在各高校的教学实践中取得了良好收效。为推动该教材得到更加广泛的应用，以帮助更多在校及非在校生达到英语学习的至高境界，日前外语教学与研究出版社将在此基础上“浓缩”而成的配套系列光盘——《新编大学英语》奉献给广大用户。《新编大学英语》系列光盘采取“以学生为中心”的主题教学模式，从提高学习主动性出发，营造个性化的学习环境，例如配合阅读、听力、写作等常规项目的训练，设立“讨论”和“影片”两大板块，不仅激发了学生的参与意识，更令学习过程充满趣味。其中有关词汇、听力、阅读等内容的教学均符合新教学大纲的各项规定及量化指标，亦遵循从“阅读”到“听说写译”两个层次的要求，在彰显原教材特色的同时，融汇多媒体教学的诸多优势。



本刊记者

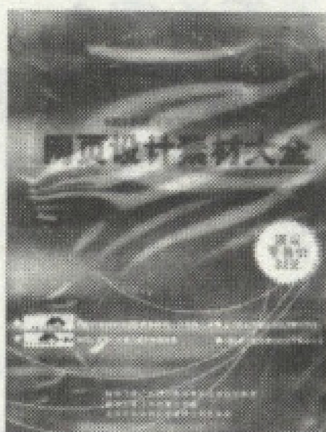
黑马校对闯入报业

北京市黑马电子新技术公司今年6月20日发布其最新技术成果——黑马编校2000“报版”系统，此系统专为报纸、杂志量身订做，能在不需要方正华光系统支持的情况下，直观显示整个报样，并对其进行高质量的自动校对，结果既可以在屏幕上显示出来也可以打印在报样上，使一份报纸的校对工作在几分钟内即可完成。该系统适用于社科、文艺和科技等各类文稿中英文校对，尤其对人工校对容易漏掉的别字、形似字非常有效。该系统还具有很好的开放性，使用者可以自定义查错规则、学习专用词汇等，独具检查领导人名与职务搭配错误等功能以适用于报社新闻稿的特殊需要。

本刊记者

网页设计素材大全 热卖中

由杭州飞想广告设计制作有限公司和北京万众合力科技有限责任公司倾力推出的《网页设计素材大全》系列光盘，自今年4月底上市以来，在全国电脑爱好者中掀起了一股购买狂潮。先期上市的3万张光盘在10天之内即一售而空。这套光盘共3张，分44个小类，包含20000余幅精美图片、1000多个GIF动画和Flash动画，并免费赠送软件教程。第一张盘包括办公用品、玩具总动员、休闲娱乐、精彩小动物、装饰工艺品等内容共16部分；第二张盘分地图、人物和漫画、医疗卫生、实用底纹、儿童世界、大千美食等等，也分为16部分；第三张盘有动物世界、国画精髓、家居用品、艺术摄影、体育运动、三维图、姹紫嫣红等12部分。



零售价：32元/张

围棋猜局 热卖中

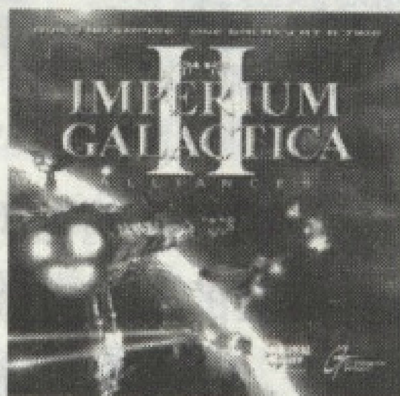


应广大围棋爱好者的要求，日前树人软件公司推出《围棋猜局》。它包含31个专辑，共有棋局3509局，包括了所有获得过世界职业围棋赛冠、亚军棋手的个人专辑，还有棋迷尊敬的著名棋手如吴清源、藤泽秀行、坂田荣男的个人专辑。另外还收录了一些极具收藏价值的专辑和历次世界职业围棋大赛成绩表（前8名）。该产品特别适合棋迷们家庭休闲、青少年学习以及围棋赛前强化训练等。

零售价：28元

银河创世纪Ⅱ 热卖中

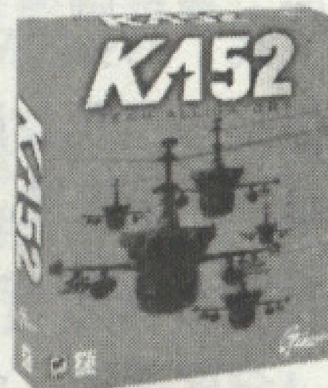
《银河创世纪Ⅱ》就像名字所暗含的一样，在这个浩瀚而又动荡不安的宇宙中，你作为一个充满野心的领袖，必须创建一个无敌的星际帝国，征服、捍卫、管理和发展你的每一寸领土。但是，宇宙中所有种族都会尽力捍卫自已的人民和利益，于是一场史无前例的星际战争不可避免地爆发了。这款史诗般宏伟的策略游戏有4张游戏光盘，伴随千变万化的故事线，玩家将不断地追求未知结局；技术上3D效果的运用，使绚丽的光影不再只属于动作游戏，再加上震撼人心的数码音效，效果令人惊叹。《银河创世纪Ⅱ》虽然仍以传统策略为框架，但各个方面都有大的突破和创新。例如你几乎可以事必躬亲，大到整个舰队，小到抢滩登陆的战车，可以说该款游戏已基本脱离了传统策略游戏的形象。为了保证多人游戏的流畅性，游戏还设计了当某个真人对手不得不退出时（例如断网），电脑玩家会替代他继续游戏，同时也可以在游戏过程中随时接受新的真人玩家加入，还可在游戏中进行网上聊天。这款游戏一推出就获得了全世界游戏界和玩家的好评。



零售价：68元

鳄鱼飞行中队 热卖中

奥美电子定于今年7月在国内推出的《KA-52》鳄鱼飞行中队，是由制作《阿帕奇战机》而闻名的SIMIS最新开发的另一款空中编队作战模拟游戏。KA-52是俄罗斯也是当今世界上最先进、火力最强劲的直升战斗机之一，游戏中你将驾驶KA-52飞越拟真度极高的广阔峡谷和起伏的平原，由此带给玩家最真实的战术构想。另外，《KA-52》的战机数目达到空前的16架，可赋予各自独立的使命和飞行路线。而步兵团的协同作战无疑也是一大特色，他们有着令人难以置信的细节表现、流畅逼真的动作和很高的AI，当然友军和敌军的人工智能都得到了很大提升。多人作战模式支持8名玩家参与各种模式的竞技（单人作战包括100个以上的训练关和任务关）。飞行模拟的爱好者们到时可以准备好一杯咖啡，《KA-52》会让你无法离开这空前逼真的飞行体验。



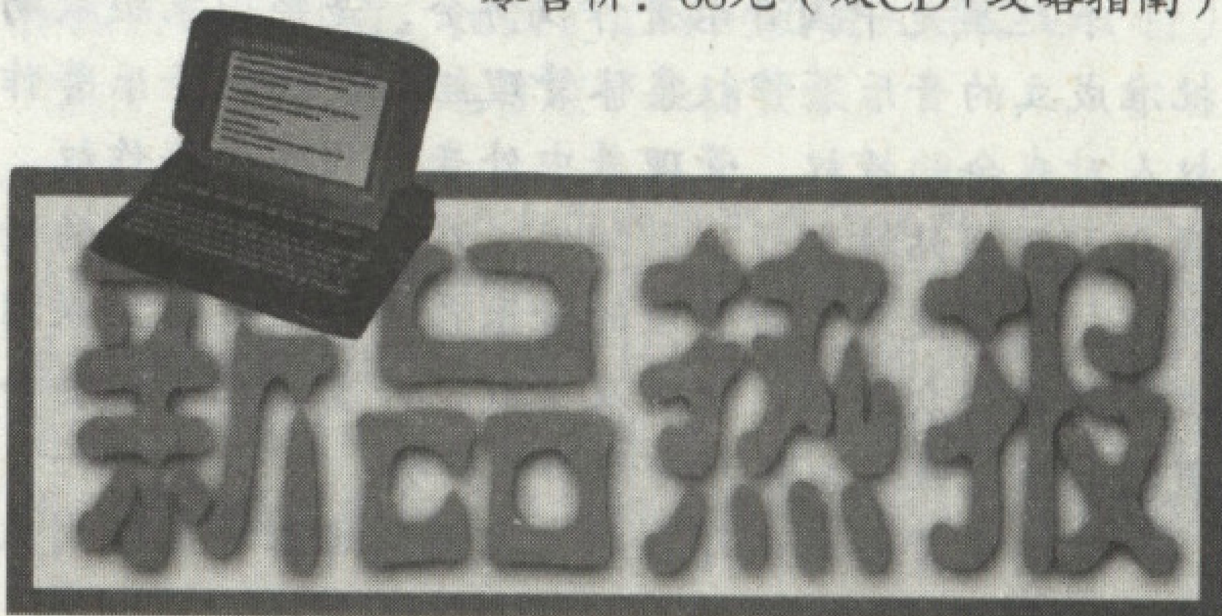
零售价：38元

弥塞亚 热卖中

一款名符其实的“革命性”游戏，经过3年多的苦等终于面市——奥美电子今年6月中旬在国内推出《弥塞亚》中文版。这款游戏的主角是一个可爱的小天使Bob，他被上帝派到冷血杀手、黑社会流氓、腐化警察等败类四处游荡的未来地球，拯救和恢复地球的正义和公理。可爱的Bob虽然弱小，但他可以附到游戏中40多个角色的体内并控制他们，甚至包括老鼠和鸟儿。不同的角色都有自己独特的属性，这形成了《弥赛亚》的最大特色，同时带给玩家独一无二的冒险体验。另外游戏采用的RT-DAT最新图形引擎将实现“实时变形”，不管你的配置如何，它都会充分利用电脑的资源。开发小组SHINY声称就算你拥有“属于昨天”的硬件，《弥赛亚》也不会像其它游戏那样让你有落伍的感觉。



零售价：68元（双CD+攻略指南）



MP3告别Free

NO FREE! FREE? ON

东东包 尚进

时代背景

世界性的难题——MP3音乐是否侵权？在网络上上传、复制、收集和传播音乐及其歌词是否合法？这在全世界范围内都是一个颇有争议的问题，也是所有音乐制作公司、歌手、传统经销渠道、法律界和政府组织面临的棘手问题。

当我打开计算机上的网络蚂蚁，一个永远的已经下载了99%的MP3文件静静地等待着最后1%的下载。但是每当我尝试着连接上服务器的时候，最终的结果总是无法连接。这1%的期待也许就成了我的Free MP3的绝唱。

突如其来的律师信

2000年5月26日对于一般人来说，只是一个让人期待周末的普通日子；但是对于身在武汉的蟑螂音乐歌词库网站（http://ipismusic.yes8.com/）站长Ipis来说，则经历了惊诧、害怕、忧虑和愤怒等等情绪的起落，因为这一天，他收到了一封意想不到的律师信。信的内容如下：

音著协法字〖2000〗第45-69号

蟑螂音乐歌词库制作公司：

我这里是中国音乐著作权协会，是经国家版权局批准成立的音乐著作权集体管理组织，根据音乐著作权人对我会的授权，管理着中外音乐作品的著作权。贵公司的网站蟑螂音乐歌词库，在未经我会许可的情况下，大量使用我会管理的音乐作品，上载到互联网上及提供公众点播、试听及下载，严重侵犯了我会会员的合法权益。为此，特作如下声明：

1.要求贵公司从即日起，在网站蟑螂音乐歌词库上删除所上载的侵权音乐作品，停止侵权。

2.尽快与我会联系，协商解决侵权问题。

3.根据事态的发展情况，我会将考虑通过法律程序，追究贵公司的侵权责任，要求赔偿经济损失，在网站蟑螂音乐歌词库上发表赔礼道歉声明。

中国音乐著作权协会法律部

2000年5月26日

经过了短暂的大脑空白以后，Ipis开始四处向朋友询问解决问题的方法。然而这令他感到再一次的吃惊。音乐殿堂（http://music.zkinfo.ha.cn/），天籁村（http://member.netease.com/~fengt/tlc/），紫龙音乐歌词库（http://www.freeshine.com/zlong/）等等国内知名个人音乐网站的站长们都接到了类似的律师信。信中措辞强硬，坚决要求所有收到信的个人站长删除所谓的侵权音乐作品，否则将采取法律行为。

同样的信件被发给了国内几乎所有提供MP3下载的网站。这是最近有关网络版权的最突出的表现。在我书签中专门有一个目录MP3，在这封信被广泛散发给众多有关MP3的网站之前，书签中的一些著名MP3下载站点早在4月底就开始莫名其妙地开始无法连接歌曲库，站长给出的说法是“转移服务器”，看来MP3遭到封杀绝对不是一招掀，而是一个经过敌进我退，敌退我追的“较量”的过程。

个人站长们在经过一段时间的沉寂后，做出了第一反应。天籁村的村长天才小风在首页上写道：“本站一直就是个个人站点，为大家提供网上音乐试听，



从来没有利用这些资源进行过任何商业性质的活动。可是就这么一个小小的站点也面对着太多的纷扰和问题，最近歌曲试听下载服务可能就要停止了，走到这一步不是大家所愿意的，村长也很心痛，不管怎样在最后的时间里村长还是尽力给大家提供最好的服务……同时请大家配合村里的制度，任何下载歌曲请在24小时内删除，并购买正版CD支持你的偶像！”音乐殿堂的站长则写道：“今天收到了律师信，由于众所周知的版权问题，本站很可能要关闭。请大家尽快下载自己需要的歌曲。”

站长们的无奈和网友们的惋惜让人心里很不好受。因为大家都知道作为个人网站，在商业化利益的重重压迫之下已经面临着一个全面溃退的形势了。任何经历过那段个人网站和个人主页蓬勃发展的黄金时期的人，都不会忘记那是一种怎样的快乐和艰难。就是现在炙手可热的网易当年也是因为个人主页的高昂人气而在今天笑傲诸侯的。可以说，在中国的互联网发展史上个人网站的作用永远值得大书特书，没有这些先驱们的全身心投入和创造，我们绝对走不到今天。但是现在，我们所看到的，是在高楼大厦背后小庭别院的衰败。

是耶？非耶？

尽管个人网站弱不禁风，但是还是有不少的人愿意并且依旧在做着自己想做的事情，因为这不是一种商业的动机在驱动，而是一种发自心底的爱好和兴趣。对于这种个人的爱好和兴趣，我们是该保护和珍惜，还是该践踏和摧毁呢？当然，这一次，法律来了。

对于律师信，个人站长们纷纷表示无可奈何但又满含着气愤与不平。站长之一Ipis说道：“因为我们的个人主页一向都只是提供网友想要的资讯，从来没有用作任何商业用途，现在要我们关站，很不高兴。而且从做站一开始，我们的网站上就注明了：本歌词库所有歌词版权皆属于歌词作者或相关唱片公司所有，本歌词库仅提供查阅，请勿作为任何商业用途！（或者本站的音乐档案只作试听用途，请在下载后的24小时内删除，多谢合作。全部歌曲的所有权均为其歌手及歌手所属的公司拥有。请购买正版的唱片以支持您们的偶像！各唱片公司或歌手如果认为本站哪首歌曲侵犯了您的著作权，请来信告知。）等等。我觉得现在中国Internet发展到今天，主要是靠个人主页才能把各种信息资源做得如此丰富，现在他们要向我们个人主页下手，无非就是阻碍Internet的发展。”

站长之一的紫龙认为：“我建立这个网站是在1998年3月，当时日访问量为个位数！！对于访问量上千的网站，真的感觉好遥远的事。网站的建立到现在，确实让人很有成就感！现实我却实在是一个默默无闻的人。但在网上做到如今相信也算有一定知名度了。侵权虽然在网上很普遍，但我想确也极大地丰富了网上的信息。对促进的网络的发展有极大的推动力。目前我国上网的比率还是相当低的，个人认为象我的网站是以歌词收集为主，应该不会影响销售。因为人们不会只是看歌词。”

有站长一时气愤，就打电话给中国音乐著作权协会，想讨个说法。协会的工作人员这样答复道：“不管是中国外国月球地球流行不流行严肃不严肃的音乐，只要是没有书面协议同意你使用的，统统删除！当然，如果你想要继续使用这些音乐的话，也不是不可以……”

“不是不可以”的意思就是网站必须交纳给协会年收入的10%，然后还有每首歌20元/年。这样的条件让个人网站的站长们难以接受。有站长惊呼：“如果象我收集了15 000余首，不是300 000！”。有热心的网友解释道：“300 000也不是很多啊？按照北京这边音乐人的算法，每首歌提供网上试听至少收费1元，那么一首歌试听20次就是20元了，你有那么多歌，人家一定以为你每天点钞票都来不及呢。如果你是免费提供，那是你自己的问题，谁让你免费提供呢？从差不多100年前开始，音乐已经成为彻底的商品了，商品是有价值的，你如果免费提供牺牲的是别人的利益，别人当然要找你讨债了。”

从理性的法律角度来说，MP3下载站点确实侵犯了歌曲原创者的版权利益。版权的维护绝对是需要的，如果网络毫无版权保护就不可能有原创。但是从感性的角度来说，MP3下载的关闭进一步给互联网的Free（免费与自由）戴上了牢牢的枷锁。

是罪？非罪？

怀着极其复杂的心情，东东包拨通了中国音乐著作权协会的电话，找到了忙碌的负责人曲景明（音）先生。曲先生爽快地答应了采访要求。

首先东东包确认了中国音乐著作权协会向个人网站发出了律师交涉信的事实。接着东东包问道，协会是如何判断哪些个人网站上有不合法的内容的？曲先生说，“根据中国的民事法律，相关的知识产权法律条文特别是《中华人民共和国著作权法》，根据82年

就出台的两个国际公约《WITO版权公约》和《世界版权公约》以及《伯尔尼公约》，著作权包括下列人身权和财产权：

（一）发表权，即决定作品是否公之于众的权利；

（二）署名权，即表明作者身份，在作品上署名的权利；

（三）修改权，即修改或者授权他人修改作品的权利；

（四）保护作品完整权，即保护作品不受歪曲、篡改的权利；

（五）使用权和获得报酬权，即以复制、表演、播放、展览、发行、摄制电影、电视、录像或者改编、翻译、注释、编辑等方式使用作品的权利；以及许可他人以上述方式使用作品，并由此获得报酬的权利。

个人网站大量使用和复制，并通过网络传播的音乐作品，并没有事先征得著作权人的同意，所以属于一种侵权的不合法行为，因此必须加以制止和干涉。”

东东包进一步提出了自己的质疑：“许多个人网站上已经注明了纯属于个人爱好收藏性质，并不用于商业用途，而且所有作品属于著作权人，那么他们的行为是不是一种侵权的行为呢？还有中国有无相关的立法来对这些网络上的行为进行规范呢，也就是说贵方采取行动的法律依据是什么？”

曲先生继续解释道：“在网络上复制和传播音乐作品的行为，是一种公开的行为。根据民法等相关条文的公开性原则，那么就认定这种在商业场合进行的公开性行为侵犯了私人的财产权利。也许网友们的个人行为可以理解，但是根据法律规定这些类似的行为就是一种不合法的行为。有些事情是合情不见得合理，合理不见得合法。现在有一种不正确的认识。”说到这里，曲先生的语气略显激动。“现在有很多人认为，网络上没有立法，没有相关的法律条文来对网络上的各种行为进行说明和规范。其实这样的认识是不正确的。我们的法律体系特别是民法体系是能够在任何条件下进行规范的。并不是出来了一种新的技术新的东西就要破坏原有的法律规范，就凌驾于或者超脱于现有的法律规范之外。比方说适用于飞机的法律条文，并不是说现在出来了一种超音速的飞机或者更尖端技术应用的飞机，我们就断定法律不适用于这些飞机上了。一样的能够适用。当然如果新的形势或者历史要求要去掉那些不合理的不适应于时代进步的旧有的规范，也应该通过一种相应的立法程序来修改和进行。并不是谁想怎么样就能怎么样的。”

东东包继续就协会的法律地位问题向曲先生请教。曲先生说：“协会获得的授权分为三个部分，一个是协会会员对协会的授权，保护其拥有的作品的合法权利；第二是国家对于协会的授权；第三是国际间各个国家的相关协会的相互授权。每个国家只有唯一的一个这样的协会，具有垄断性。每个国家的协会都有责任保护自己国家内部的音乐著作权人的合法利益并且通过相互授权，保障了全世界的音乐作品。比如美国的一个音乐人，他不可能管理在中国发生的侵权行为，那么就可以通过协会之间的国际性合作来管理。我们希望通过合法有序的法律行为来支持网络的发展，来促进对于知识产权的保护工作。协会发出的交涉函有两个行为，一是提醒网站不要继续侵犯他人的著作权，终止其不合法的行为。二是将在适当的时候通知其ISP，根据“过错”的法律规定，ISP有责任和义务去处理其下属站点的不合法行为。我们常常思考，为什么英美的、港台的歌曲能够占据了我们国内的市场，而国内的音乐创作总是上不了一个大的台阶。就是因为我们的保护不到位，影响了音乐人和音乐公司的创作，危害到了他们的合法的商业利益，使其没有足够的发展基础。因此我们要通过一系列手段加强保护。我们有三个专门的电脑工程师来处理网络侵权问题，目前已经向近千家网站既有商业站点也有个人站点发出了交涉。我们希望那些向协会支付了使用费的合法的网站比如网蛙，FM365等等能够有一个良好的发展环境。”



痛苦的悖论

看完了上面两方面的采访和说法，相信大家和我们一样，一定有一种难以言喻的复杂感觉。一方面，是我们曾经真正热血沸腾过的个人网站；另一方面，是时代要求用合法有序的手段来进行市场行为的趋势。这两方面冲突起来，我们应该站在哪一边呢？情感和理性在内心世界里跌宕起伏，互联网的自由价值观念和商业利益的内在要求难以调和。仿佛这是一个痛苦的悖论，无法求解。



这次事件还要引申出一些更深的问题，国内那些人气最高的个人网站如果具有不合法的内容将如何生存？个人的兴趣爱好在互联网上能不能被尊重？对曾经为丰富互联网的中文信息内容立下汗马功劳的个人网站如何评价？那些曾经熬更守夜，苦苦挣扎的个人站点是不是就要从此退出历史舞台？有没有商业性的网站为了自身利益而通过协会来采取这样一种剿灭竞争对手的方法？有没有一些不合理的垄断性的行为？立法的滞后如何解决？

国外MP3终获默许

与此同时，作为最老牌的MP3下载站点的MP3.com也遭到五大音乐公司的法律围堵，正当很多人开始对MP3抱悲观态度的时候，华纳兄弟公司和BMG娱乐公司向MP3.com妥协了，并且在最近上述两公司与MP3.COM签署了法律协议。据MP3.com的发言人称将对上述两公司进行货币补偿并签署许可协议。华纳公司与BMG未透露协议的条款，但据称MP3.com为获得华纳和BMG的音乐使用权，将向华纳公司支付2000万美元，向BMG支付8000万美元。此项行动也标志着MP3.com正走向成熟与规范。MP3.com从上市股票中获得的资金有3.5亿美元。同时有迹象表明，MP3.com将与美国唱片工业协会等其它厂家陆续签署协议。可见MP3在国外还是获得了与版权界法律上的和解。而这个和解是用钱买来的。在取得版权的MP3网站中，竞争也很激烈。有一个笑话：去年6月份，www.mp3.com的总裁Micheal Roberston收到对手www.sightsound.com的一封信，信中说是sightsound发明了从网上下载MP3音乐这一招，要求Micheal Roberston支付1%的网上下载收入。Roberston好生气愤，他倒要看看你Sightsound用哪只手来接钱。Roberston当即将这封信公布在MP3网站上。Roberston说，乐迷朋友从www. mp3.com上下载MP3音乐，我从来就没有收一文钱。



MP3音乐的出现，获利的当然是MP3音乐网站本身，而损失最大的是唱片业。打MP3音乐问世那天起，唱片业就惶惶不可终日。MP3无疑给唱片业敲了个警钟。

近期问题即CD盗版问题。MP3一出现，唱片业首先担心的是，Internet和音乐的融合将导致盗版音乐流行。事实也正是如此，Internet可谓是一个音乐宝库，你只要进入任何一个MP3音乐网站，就可以免费下载成千上万首风格各异的经典单曲，这无疑大大方便了专门从事销售盗版CD的不法之徒。盗版者根本就没有必要到商店花很多钱购进一张张只刻录十几首单曲的唱片，他们只要上上网，精心挑选上百首“劲歌金曲”，来一个“黄金组合”，再制作成CD，我看销路不比正版CD差。唱片公司费了九牛二虎之力，从与歌手签约、制作到广告宣传，换来的也许是亏损的结果。

长期问题即生存格局问题。唱片业一贯恪守的是“星探、培训、签约、制作、包装、广告发行”的一条龙市场套路，但关键是在唱片的发行上忽视了数字音乐和Internet的高度融合，忽视了网络存在的价值。MP3音乐格式的出现只不过是暂且适应了数字音乐在网上传播的时代潮流，这种潮流是传统唱片业所无法阻挡的。网上音乐销售市场不可避免地成为数字音乐的传播渠道。

这就让MP3音乐网站抢尽了先机，唱片业自己倒处在十分被动的地位。在形势所逼的情况下，唱片业只好允许取得版权的网站免费让用户下载MP3音乐。就连AOL也加入了网上数字音乐的服务行业。具有讽刺意味的是，在自己制作的唱片成为别人发财致富工具的同时，连自己一手培养的歌手也可以甩掉自己，到MP3网站上去风光和开专卖店，如Public Enemy、David Bowie等。综观华纳、宝丽金、滚石、索尼等世界级的唱片公司，他们的网站上难以找到丰富的MP3音乐的影子，而别人用自己的音乐把网站搞得红红火火，自己的网站却冷冷清清。在网上数字音乐格式方面，将来的音乐也许没有MP3、MPEG－4或其它的音乐格式之分，它只有免费音乐和收费音乐之分。免费音乐的数字格式对任何人都完全开放，而收费音乐格式只对愿意付费的人开放。在某种程度上，音乐只不过是各个网站吸引上访者、传达商业信息的载体，音乐作为商品的含义被大大削弱。在音乐的消费格局方面，唱片业完成传统的CD销售渠道向Internet销售过渡后，音乐消费应该向DIY（Do IT Yourself）方向发展，音乐的“拼盘”不是由唱片公司完成，而是由消费者自己通过Internet来完成。在音乐制作方面，由于有了网上数字音乐的传播，由唱片公司推出歌星的做法也要受到一定程度的冲击。如今音乐制作和发行完全可以由电脑和Internet完成，传统的唱片公司从一定程度

上失去了对歌手的吸引力和约束。一台电脑和合成器，租一个录音棚，一首动听的单曲就可以制作完成，再拿到自己或别人的网站上推销，完全是现在普通的电子商务途径，用不着唱片公司花费许多人力物力。也许不远的将来许多功成名就的歌星在遭到公司的“遗弃”后，自己就走上这条单干的路。“网上歌星”不是天方夜谈！

意识到这些也许对唱片业（应该叫数字音乐业）远远不够，虽然最近通过了“数字千年版权法案”对唱片业的音乐版权得到一定程度的保护，但从根本上改革现在的经营模式、加强数字音乐与Internet的融合才是唯一的生存之道。其实传统唱片公司的存在价值，体现在它是数字音乐的发源地。唱片业可以利用自己的强大经济实力和与传统媒体的惯性结合，继续炮制一个又一个的歌星和单曲，吸引音乐发烧迷们到自己的网站“免费”下载音乐，同时开展全方位电子商务，在法律的约束下加强与各个音乐网站协作的同时，实现从传统向现代经营模式的转变。在经过MP3音乐的冲击后，滚石唱片公司已经先行一步，开始了改革传统唱片业经营格局的行动。原本滚石的网站改由Internet事业部运作，开始了向Internet的全面移植行动，目的是在网上开展广告、明星商品、影音多媒体产品、音乐经纪业务等。虽然滚石网站上的MP3音乐站点比起那些用别人的音乐做MP3音乐网站显得可怜得多，但毕竟迈出了可喜的一步。



就版权说句公道话

公正地说网络版权绝对是要维护的，但是这样的维护难道是一次性的吗。难道只有当网络传播侵犯到一些人的利益的时候才会将版权问题提出来吗。为什么现在提出MP3版权的问题？是因为有人要将MP3商业化，而个人网站的侵权行为妨碍了商业化进程。但新闻门户类网站难道每天没有侵犯版权吗？其每天转载文章又有几个是作者授权的呢？关键是MP3与新闻转载在侵权人和被侵权人的身份上不同。MP3的侵权人往往是非商业的个人网站，而新闻转载侵权的却是一个个商业网站；另一方面，MP3的被侵权人是代表商业的音乐公司，或者音乐公司背后的商业音乐网站，而新闻转载的被侵权人却是一个个的作者。同样都是侵权行为，由于MP3与新闻在侵权人与被侵权人身份方面的背景不同，最终造成同样是侵权却是两种不同的结局。

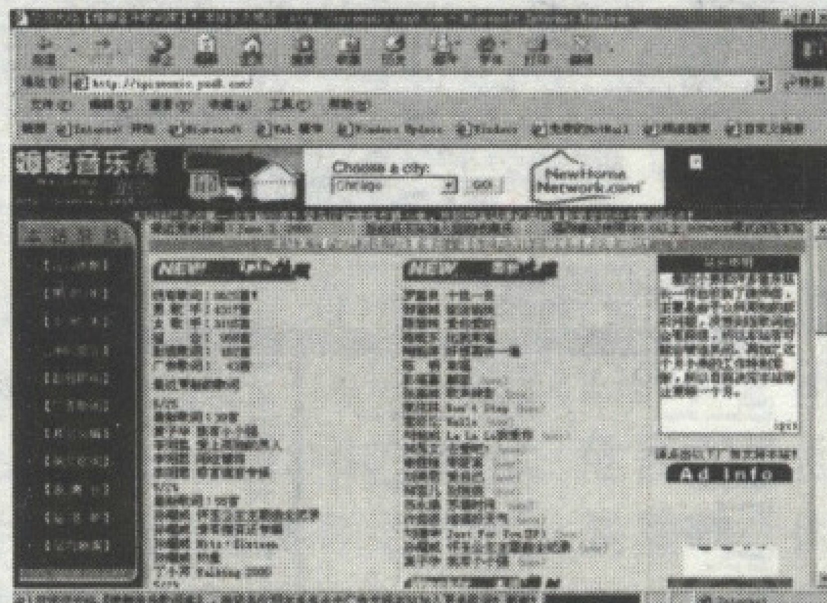
从MP3与新闻的类比可以看出非常多的问题。仅仅从结果上说，不管谁是侵权人谁是被侵权人，最终的结果统统是代表商业利益的一方获得了实际结果上的胜利，不论你是侵权的新闻转载站点，还是被侵权的音乐公司。难道这就是我们的版权维护吗？

如果国内拿网络版权开刀的话，到底何为一个标准确实值得关注。难道对于类似新闻转载这样的可以“模糊”处理的版权问题就可以模糊处理，而轮到像MP3这样涉及明确的版权对象的问题就要毫不犹豫地使用法律武器吗？

为什么此时动MP3

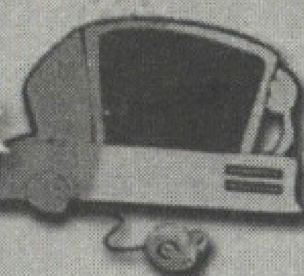
那么为什么非要这个时机开始对于MP3版权的法律维护呢？其实MP3版权的问题由来已久。早在99年底世界五大音乐公司就对于欧美的MP3非法下载进行了清洗，甚至对于商业性的合法MP3网站也进行了盘问与法律解决。

而国内最早的合法MP3类产品还要算星工厂推出的MP3乐曲光盘了，继而是几个音乐公司试探性地的推出了一些国内歌星的MP3单曲进行了网上的1元出售。而中国音乐著作权协会最近对于MP3下载站点的“清洗”就是基于这样的世界性法律和国内的商业背景的。所以选择这个时机一次性解决MP3的版权问题很明显是基于前面的背景，而且从某种意义上说，现在对于国内MP3下载站点的法律制裁是为不远的将来国内的音乐界进军网络市场扫清障碍。也为MP3网络的商业化发展解决了盗版侵权的问题。



写在最后

不管怎样，我们都知道我们曾经珍爱的东西，也许以后就不会存在了。但是互联网的发展却不以人的意志为转移。基于互联网的信息极大化和共享的准则，我们必须避免一些人为的伤害，而让每个人的兴趣和要求得到满足。所以，我们仍然期待着大家用最大的诚意和善意去化解这场纠纷。

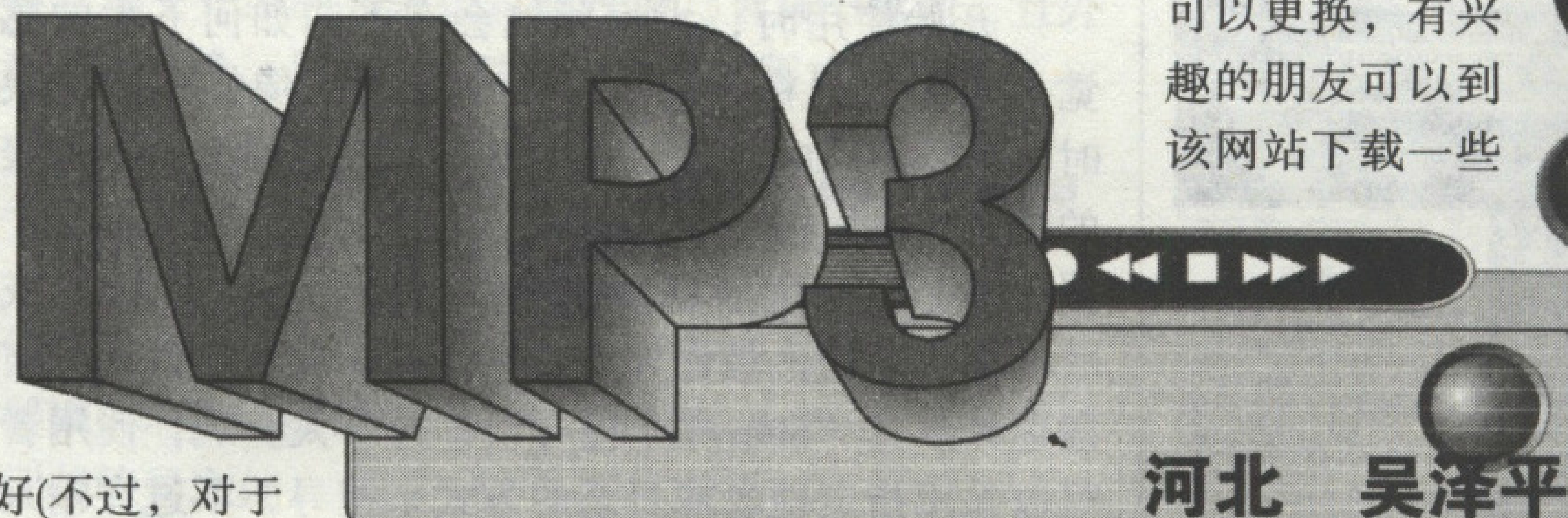


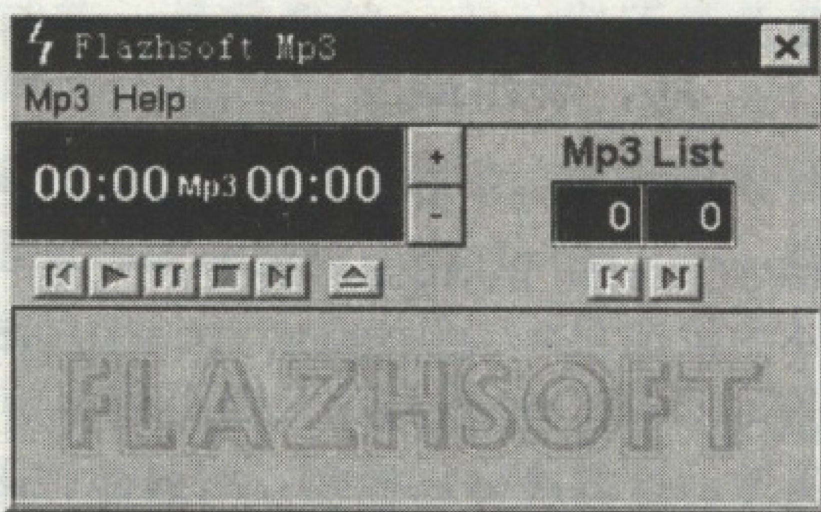
当前这个时代，我想大家都已经离不开MP3了，笔者最近遇到几个关于MP3的小软件，对于喜爱MP3的朋友来说用处颇多，下面介绍一下。

一、小巧易用的MP3播放软件——Flazhsoft MP3 1.0

Flazhsoft MP3是个仅399kB的免费MP3软件，只有基本的播放功能。支持鼠标拉放播放清单及自动搜寻磁盘中MP3文件，而且支持中文文件名。

Flazhsoft MP3是一个没有华丽操作界面及繁杂功能的实用型MP3播放程序。当然，基本的播放、暂停、前一首等还是支持的。另外，还有搜索磁盘及光盘中MP3文件的功能，而且对于中文歌名的支持非常好(不过，对于建立Tag Information的MP3反而会出现中文显示问题)。不需要太高等级的电脑配备，也不需要程序的安装过程，使用者只要下载并直接解压，就可以获得Flazhsoft MP3的执行文件。对于那些不喜欢太多繁杂功能，只想简单聆听MP3音乐的使用者来说，它可算是一个相当方便易用的播放程序了。





二、MP3音乐的挖掘高手——RealMP3 Finder

RealMP3 Finder 3.6是个只有1MB的免费软件，它可以让你同时使用数十个搜索引擎，只要输入歌手姓名再按下“Search”，它就可以立即找出歌手的所有相关MP3音乐。RealMP3 Finder与大多数现有MP3音乐搜寻程序不同的是，RealMP3 Finder可将搜寻命令上传到目前网上所有著名的MP3搜索引擎上，这样可以大大提高查找效率，节省相当多的查找时间。当RealMP3 Finder从网上得到MP3搜寻网站查寻结果后，便会在搜寻状态上显示“Done”，此时你可以要求RealMP3 Finder将所有搜寻结果显示出来。RealMP3 Finder以网页方式显示搜寻结果，你可以依照MP3搜寻网站的建议到下载速度快的网站下载，这样既省时又省力。

三、很炫的MP3播放程序——UltraPlayer 0.91

UltraPlayer 0.91是个1MB的免费软件，在众多MP3软件中，可以算是一个功能单纯具有个性的播放程序。

第一次启动该软件会有一个问卷让你填写，填写后送出就不会再出现了。程序面板可以更换，有兴趣的朋友可以到该网站下载一些不错的面板模板更换。UltraPlayer除了很绚丽的外观，也很有内涵，而且还有“等化器”(Equalizer)可以使用，以增加音效。另外它还可收听网络电台的音乐，当你按下“Tunner”按钮时，会自动启动浏览器到预定的网页，使用者可从几个连接的网站中找寻音乐台下载收听。另外还有个很好玩也实用的功能：具有“闹钟”设定及“睡眠”设定。闹钟部分除了定时闹铃外，还可以设定在一定时间内渐渐调大音量，以阻止你贪睡。而“睡眠”设定刚好相反，可以让音量越来越小，直到睡眠模式启动。



四、专用虚拟目录——MP3Pad

MP3Pad 1.4是个专门制作MP3歌曲虚拟目录的免费软件，大小仅621kB。它并没有将文件移动到任何地方，只是将所加入的MP3歌曲建立歌曲清单，其中包含文件名称、标题、歌手姓名等；这些资讯可以直接由MP3文件中的ID3标签获得，也可以让使用者自行输入。它可以更方便快速地安排MP3歌曲的播放并管理MP3文件，而且还自带播放MP3歌曲的功能。

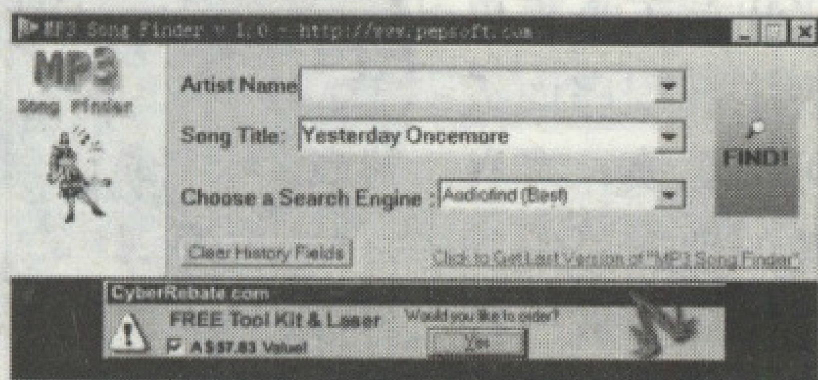
MP3 Pad具有以下特色：可自动建立识别MP3 ID标签及Header；具有播放MP3及建立MP3播放清单的功能；让使用者自由选择不同的 MP3 播放程序；使用拉

放方式加入MP3歌曲。

五、方便快速的免费MP3搜寻工具——MP3 Song Finder N/A

MP3 Song Finder是个468kB的免费软件，它整合了9个著名的MP3搜索引擎，让使用者能轻松找到喜爱的MP3歌曲。相信大家都知道现在网上充斥着许多标榜“免费”又无版权问题供用户下载试听的MP3歌曲。但是，在茫茫网海中要如何才能找到我们需要的MP3歌曲呢？使用MP3 Song Finder是个不错的选择。

MP3 Song Finder是个使用方法及功能相当明确的MP3搜寻软件，可以让使用者以歌手名、歌曲标题来搜寻MP3歌曲，让使用者轻松一弹指 (Click) 就能获得悦耳动听的 MP3 歌曲。



六、本土化的MP3播放软件——GAMUT2000 Lite 1.1.0n

想拥有可爱明星的面板吗？这个软件可以让你达成心愿，除了内建的水果面板外，你还可以下载具有特色的面板。

GAMUT2000是个3.1MB的免费软件，其主要功能有：提供繁体中文及英文界面选择；提供DSP数字音效处理功能；提供一组音乐视觉效果；提供播放清单功能；除了包含2组Skins面版外，使用者亦可至GAMUT网站下载其它面版。

下载的面板是个压缩文件，请先至“C:\Program Files\GAMUT2000\Skins”目录下，自行新建一个目录，然后将解压缩的文件放在此处就可以了，然后用鼠标右键点取操作面板，可以看见“面版更换视窗”的选项，从该视窗中即可选取你所想要的面板。

七、说出MP3信息——WinampTalking 1.4

WinampTalking是一款大小为866kB的免费软件，非常有趣，属于Winamp的一种Plug-in，它采用动画方式，用语音说出你的MP3文件信息。你可以藉着使用WinampTalking来编辑Winamp的EQ和PL。当你按下“Play”后，会跳出一个非常特殊而可爱的中古时代模样的老法师，并且用语音说出当前MP3的信息。此外，还可以做以下设定:老法师的出现位置与音乐效果；动画表现方式，包含20种以上样式，如“Acknowledge”，“Alert”等，也就是说，他可以拿出魔法棒要来要去，也可以向使用者问好，变化非常多；老法师说话的音调，如速度，声调和文字显示等；藉用Microsoft Agent设定软件的选项细节。总之，Winamp Talking是一款非常特别的软件，可以让你在使用Winamp 听MP3时更有趣。



八、有置身星际飞船的感觉——StarTrek MP3 Player 2.0

StarTrek MP3 Player 2.0是个2.3MB的共享软件。如果你是StarTrek的影迷，那可别错过这个播放器，它能让你享受在星际飞船上操作仪器的感觉。

开始使用时，大家可能会有不知如何下手的感觉，当你用鼠标“溜”过每个看起来像按键的色块时，会冒出声响，让使用者有种在太空船上操作仪表的感觉。在面板左方有MP3、CD以及MOD播放按钮，但可不是按下之后就能播放，还得按下“4747”或“0213”之类的按钮才能顺利播放，此乃软件故弄玄虚之处。其“Search”搜寻设计并不太直观，使用者可以采用指定硬盘或目录的方式来搜寻，不过在输入时每键入一个字母，就会发出“哔”的一声，让人有“打错了字”的感觉。这个软件是有点酷，喜欢“星际飞船”系列电影的朋友可以试试，尤其当你在关闭软件时，还会有机器人的说话声，很有意思。

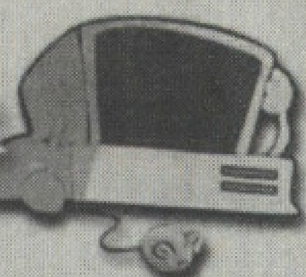
九、制作播放一把抓——MP3Creator

想拥有一个MP3制作及播放双效合一的软件吗？MP3Creator Build即可胜任。它是一个1MB的免费软件，不但操作界面很酷，还可以直接将CD音乐转成MP3，且兼有播放MP3音乐的功能。如果你选取wav档，软件会将其转换成MP3播放。既然有播放功能就一定有乐曲管理功能，MP3 Creator可以让使用者搜寻、编辑、整理MP3的歌手和专辑名等功能，你只要用鼠标点选“液晶屏幕”下方的面板，就会出现“编辑”窗口，让使用者读取MP3文件，在此窗口中编辑并储存信息，以便今后查询。

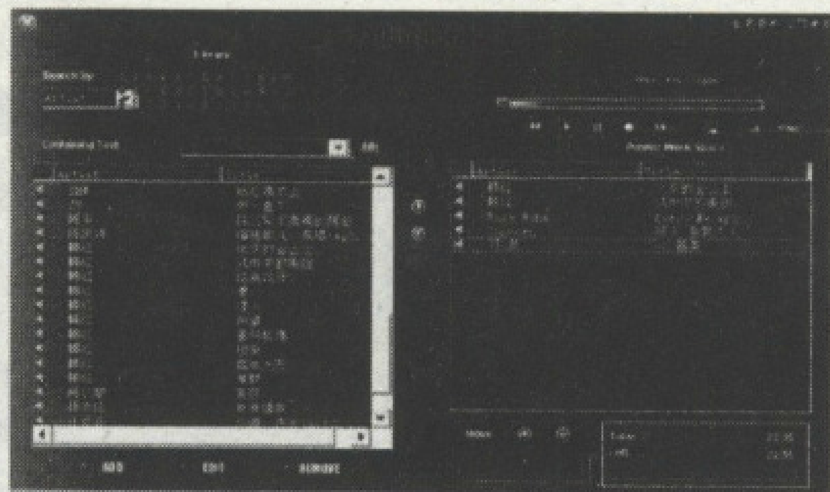
这个免费软件唯一的限制是在安装时会将浏览器预设的“首页”改为该公司网址，如果你改回原来网址，那么在下次启动MP3Creator时，又会出现对话框要求你更动起始网址，这是个让人“伤脑筋”的“免费条件”。

十、MP3音乐点唱机——DJ2000 1.1

DJ2000是个2.2MB的共享软件，除了MP3播放功能



外，还可以把其当作“音乐资料库”利用，使用者可以依照歌曲名、歌手或音乐类别加以搜寻，让你迅速找到所需歌曲。



一般大家使用的MP3播放程序都很不错，但好像少了资料整合功能，所以有了这个DJ2000，就感觉更完美了。DJ2000除了MP3的播放功能之外，还有储存MP3文件信息功能，可以把硬盘中所有MP3文件一次读取进来，并且可记录外接装置（如MO之类）里的文件。本文介绍的共享版只能收录75首MP3歌曲，且外观不能更换，另有一些功能只有正式版才能使用。

十一、MP3音乐新感受——Mp3 2000 Studio

想要享受真正高级的音乐吗？Mp3 2000 Studio不但具有亮丽时髦的操作界面，更有傲人的多波段等化器调控功能，如果你有一个高级的Line Out，就能感受到其特异之处。

Mp3 2000 Studio虽然只有1.3MB，功能却不少。它不只是个MP3播放工具，而且还是一个“音乐工作室”，具有播放、建立MP3、CD、WAV与MP3的编码及解码、24波段等化器、播放清单、ID3 Tag编辑器、播放面板更换等功能，最重要的一点，它还是免费的。

在Mp3 2000 Studio 中所强调的，就是具有比Winamp还要多的等化器波段控制（Winamp有10段，而Mp3 2000 Studio有24段）；所呈现出来的音质更清晰且无干扰，让使用者享受更细致变化的MP3音乐新风貌，而其它的音乐播放控制、操作设定功能与一般的播放程序相似。

当启动Mp3 2000 Studio时，如果已经有歌曲在播放清单中，它会自动播放清单中的歌曲。在播放的控制上还有与其它播放程序不同的Fade In（音量渐大）及Fade Out（音量渐小）设计。在Mp3 2000 Studio的视觉设计中还有一点比较特别，就是播放程序在启动与关闭时都以滑动方式出现，是不是很炫？如果你是一个求新求变的时髦追求者，一定不要错过 Mp3 2000 Studio 。

注：文中所述软件大小为压缩文件大小。可在此网址下载：http://www.toget.com.tw

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第8期\BBX\下。

（上接19页）音完成后，把时间往前提一点就行了。

Sam 2496竟然还可以制作5.1环绕声，这个功能多少令我有些意想不到。在主窗口把“5.1环绕模式”按钮点亮，你就可以将音轨摆放到前、后、左、右任意一个位置。而且，环绕声的声像移动也是可以自动控制的，你可以让一个声音围着你转来转去——如果给电影制作配音，这可是再方便不过了。该软件还可以使用外部的AC3编辑器，把你的多轨工作表制作成杜比AC3模式。如果你的电脑没有配备多通道的数字音频卡，Sam 2496还可以使用一种叫“2声道环绕”的算法，让你用两只音箱来模拟5.1声道效果。

你可以在Sam 2496中迅速打开多个工作表，并把其中一个加到另一个当中。这个功能可以让你从一首歌中提取出一部分进行加工，最后将它与别的曲子结合在一起。当然你也可以设置一个VIP母盘文件，使之包含有一张完整CD所需的全部音轨。

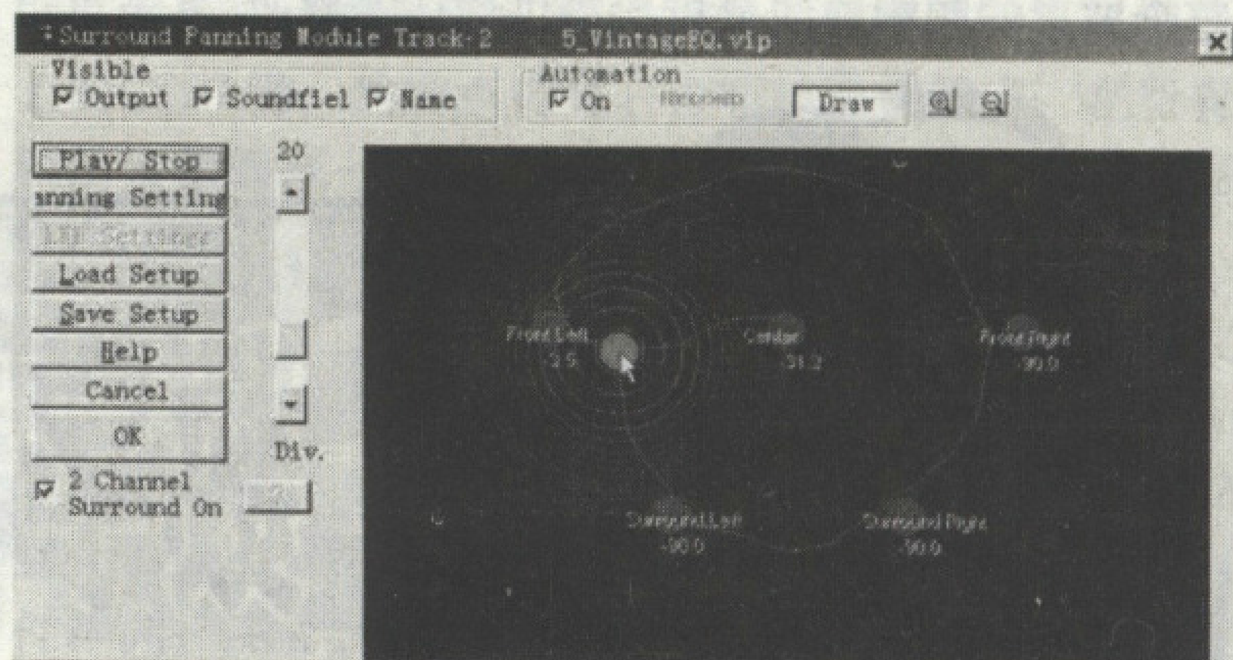


图9，你可以让一个声音围着你转来转去

Sam 2496还包含有灵活的“对齐”功能，能帮助你精确定位音频文件在音轨中的位置。你可以自己定义对齐用的标尺单位（比如以样本、毫秒、节拍等）。这个软件的素材编组功能也很好用，可以把若干个素材锁定起来，像对一个素材那样进行编辑。

小结

Sam 2496是一个优秀软件，也是一个深奥的软件，它涉及了音乐制作中的几乎所有领域。它不是一个入门级产品，而是一款真正专业的多轨录音、编辑、缩混和母盘制作工具，提供了大量完成这些工作的功能。使用这个软件，你可以完成从录音、编辑直到刻录CD的全部工作。

笔者认为，Sam 2496是目前最棒的音频处理软件，它的强大功能、稳定性和可操作性已经使它超越了同等价位的其他软件“一圈”还不止。如果你想在一台个人电脑上进行整个的音乐制作过程而又不想花上几十万去买套PRO TOOLS，那么，买块专业数字音频卡，然后试试Samplitude吧。

Sam 2496--数字音频工作站软件之王

北京 白勺

效果处理

Sam 2496提供了许多惊人的DSP功能。根据计算机的快慢和效果的种类，你可以自由选择让这些效果器实时或非实时运行。

在滤波功能方面，Sam 2496 绝对可以傲视群雄。我在这里要说的不是在每一个素材和音轨上都能使用的、可以任意敲入精确数值的三段全参量均衡器或五段图示均衡器，虽然这些功能在其它的数字音频软件中已经算得上是“强大”，但比起Sam 2496特有的“快速傅立叶滤波器/频谱分析仪”来说，就显得太小儿科了。“FFT滤波器”相当于一个16384频段（在44.1kHz下每个频段为1.35Hz）的超级均衡器,它可以将整个波形的频响曲线分析出来供你任意修改,甚至可以直接用鼠标画出想要的频响曲线！最神奇的是它还可以把一种声音的频响特性传递给另一种声音，从而让第二种声音具有第一种声音的特质。

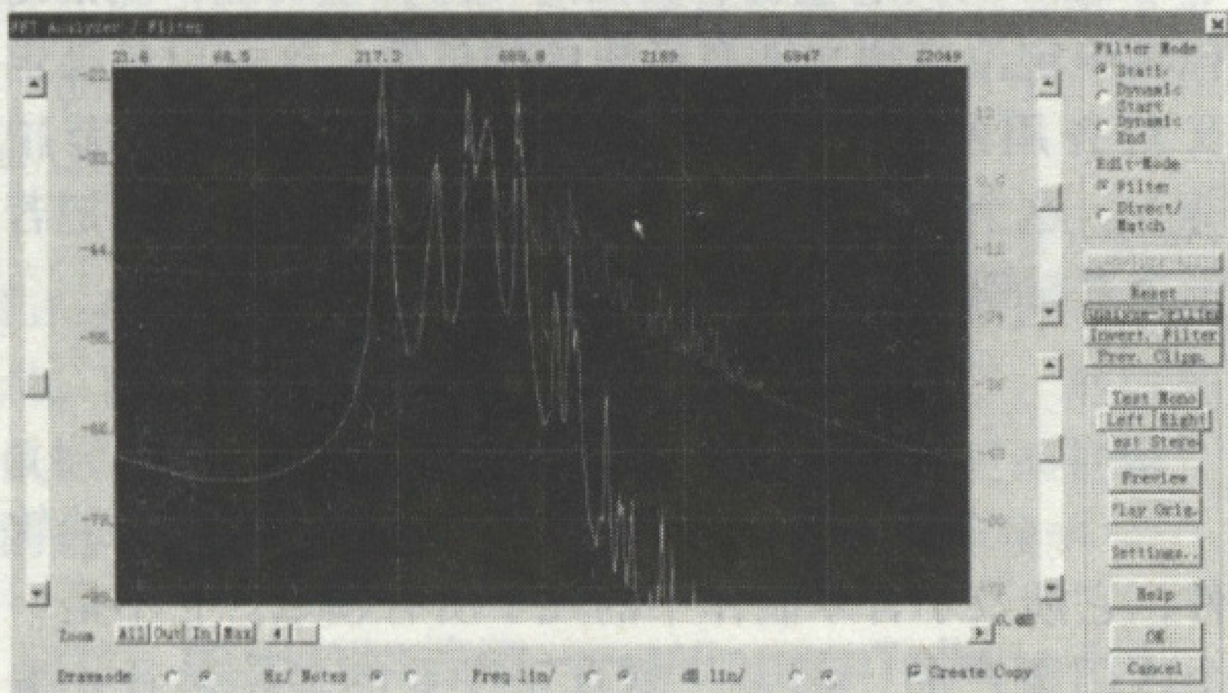


图5，16384段的超级均衡器

Sam 2496具有多种噪声消除功能，包括“嗡”声、“咔嗒”声和通用的噪声消除。“嗡”声消除主要用于去除通过麦克风前置放大器或品质不高的声卡录制的音频数据中常见的持续低电平白噪声；“咔嗒”声消除主要用于去除录音或编辑过程中因数字丢码造成的“咔嗒”声；噪声消除则可以去除任何不想要的噪声——甚至包括弹错的音符，借助于SEK’D公司极端先进的算法，Sam 2496最多可以将采样噪声衰减100分贝，而且对原始声音影响极小。

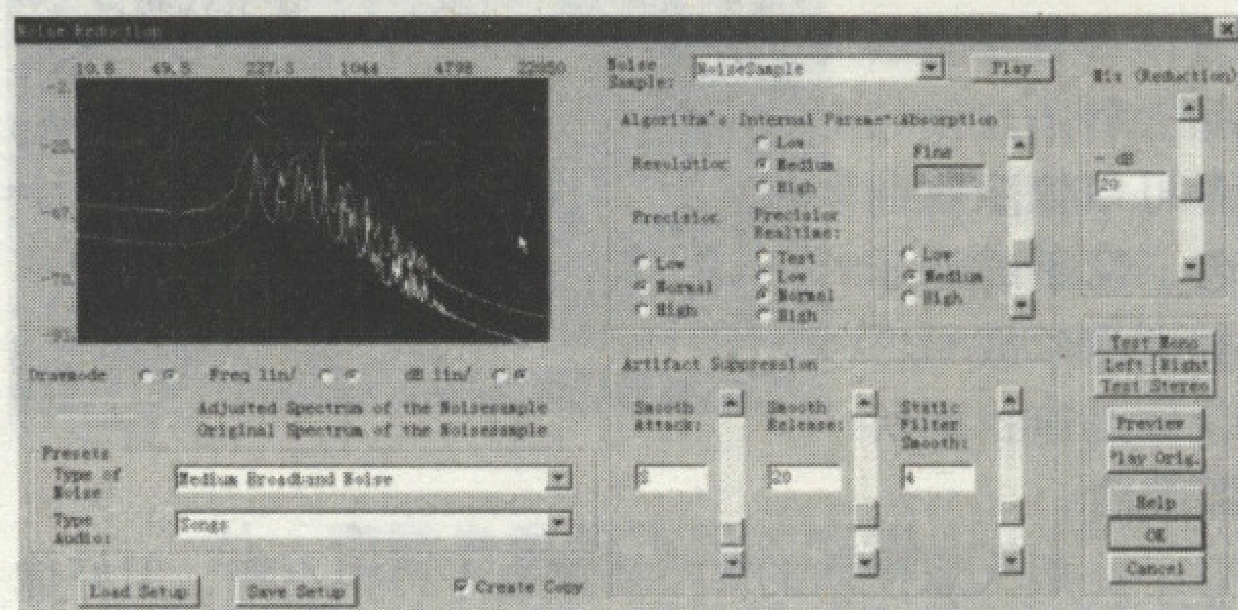


图6，Sam 2496 强大的噪声消除功能

千万不要把Sam 2496的房间模拟功能与一般的混响混为一谈！SEK’D 的房间模拟采用了一种叫“脉冲响应”的技术，该技术几乎可以精确地再现出任何环境的混响效果。所谓“脉冲响应”，就是将某一环境中一种类似枪声的短促、尖锐音频信号及其自然衰减录制下来，作为“脉冲响应模板”，由于这个“模板”中包含了该环境混响的所有信息，因此，可以把任何声音加入到这个环境中来。Sam 2496自带了许多模板，当然你也可以制作自己的模板。

Sam 2496的多段立体声增强器也很好用，可以设置3个频段，再对频段分别进行立体声增强。与一般的立体声效果增强器相比，多段立体声效果增强有很多

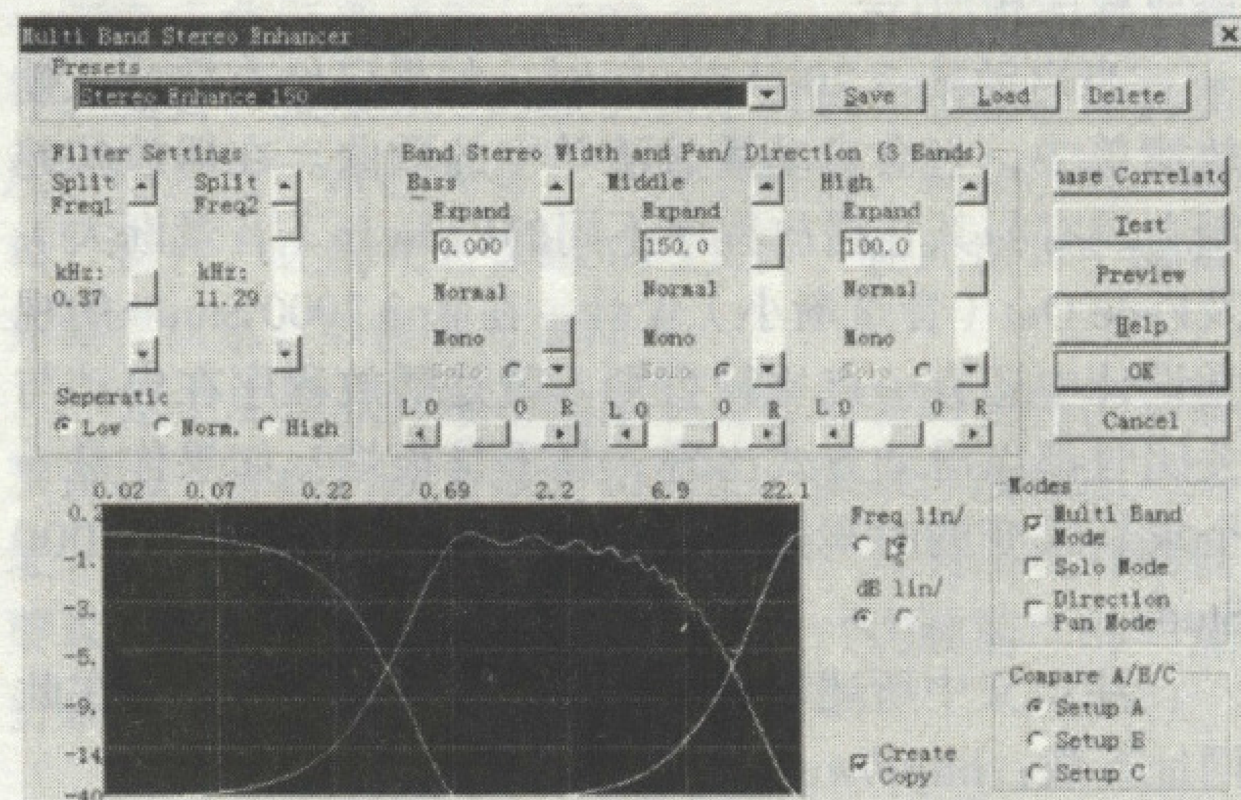
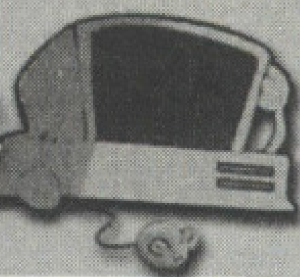


图7，多段立体声增强可以解决由于相位损失而导致的低频及高频部分模糊问题



重要的优点。例如，在加大中频段低音宽度时，可以避免常见的由于相位损失而导致的低频及高频部分模糊问题。还有，由于是对单独的频段进行处理，也部分解决了增加低音宽度时，单声道效果变差的问题。另外，还可以改变某个频段信号在声场中的位置，或是消除声场中央的信号，制作无人声的卡拉OK伴奏。

其他的效果处理功能还包括对物理文件或虚拟素材的充分化、可实时使用的回声/延时/混响、单段和多段的压缩器、时间伸缩及音调改变（可以在不改变速度的情况下改变音高，或在不改变音高的情况下改变速度）、相位反转、甚至可以制造出任意频率方波、正弦波、锯齿波、白噪声的波形发生器。

好了，如果你觉得这些效果还不够用，Sam 2496还提供了灵活的对DirectX插件的支持，可以使用现在不计其数的第三方DirectX插件效果器来为你的音乐加入更多的“味精”。

混音

在Sam 2496中可以使用调音台或包络线来进行混音，不过我在大多数情况下是两者一块用。幸运的是，它们是互相关联的，也就是说，如果我在某一音轨用音量控制曲线画了个减弱标示，调音台上该轨的推子也会自动向下移动——这实在是太棒了！

Sam 2496的调音台看上去既有条理又整洁，可以为每一个音轨提供实时的3段均衡、压缩、延迟和双路辅助发送。将鼠标放在这些按钮上单击右键，你可以看到隐藏的关于按钮功能的参考说明。调音台的辅助发送除了可以使用DirectX插件效果器之外，还有一个专门的“EXT”按钮，让你可以方便地使用外部硬件效果器和硬件调音台进行混音。Sam 2496的调音台上还有为每个音轨准备的实时DirectX插件控制按钮，独奏／静音／自动混音以及将相邻两个音轨链接起来的按钮。

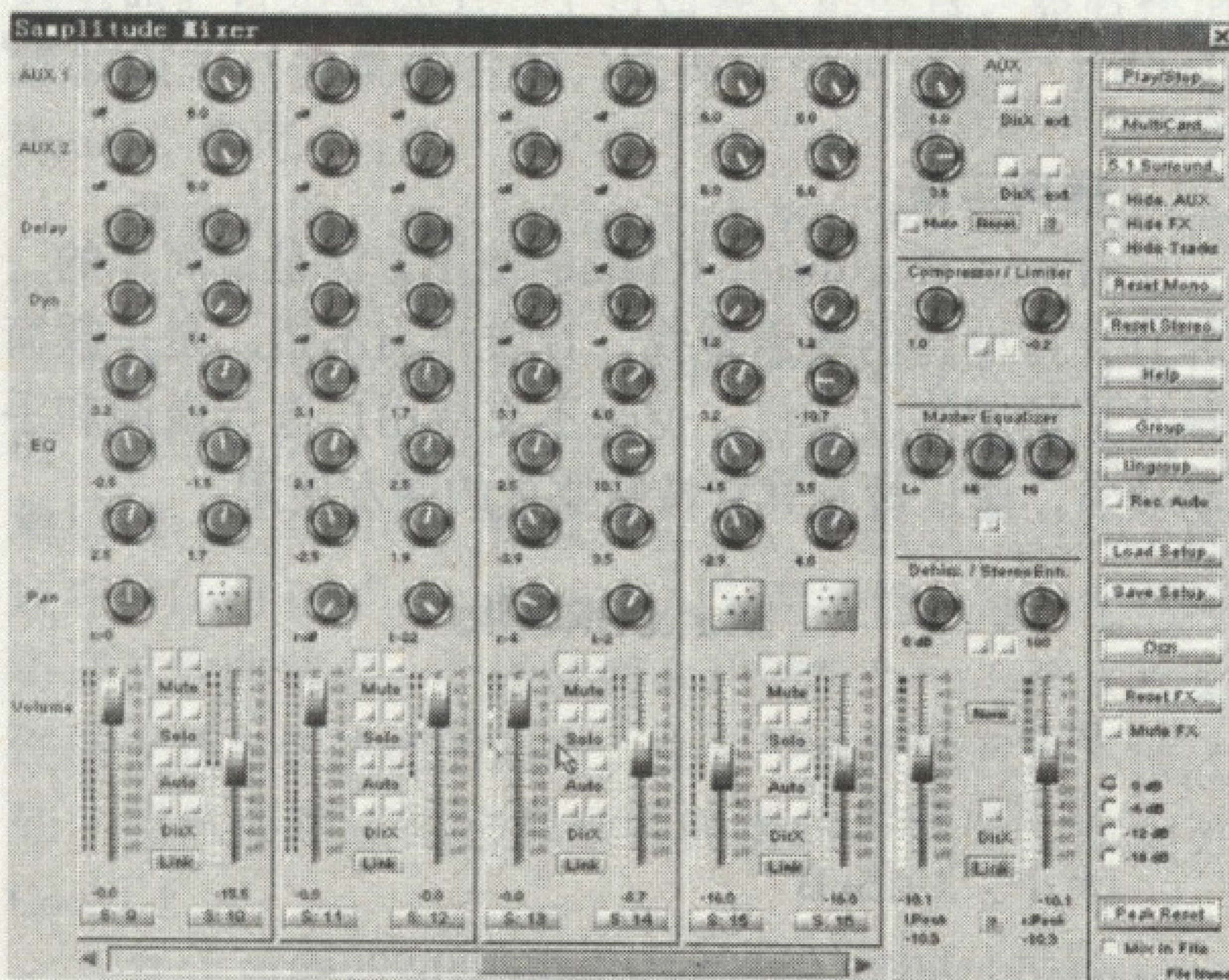


图8，Sam 2496的调音台看上去既有条理又整洁

调音台的主音量控制器可以自动充分化，提供0dB电平信号。比如以最大音量播放乐曲时，按一下“Norm”钮，Sam 2496就会自动将主输出调整到最高水平。调音台很容易理解，它还提供了一部检验你混音工作一致性的示波／相位器（如果是硬件的话，光这个东西就要上万元！）。

Sam 2496当然可以自动混音，点击“录音自动”，再把每一轨上的AUTO按钮点亮，你在放音时对该音轨所做的音量、声像调整就会被记录下来，下次播放时这些推子就会自动运行。奇怪的是，主音量推子无法自动控制，我曾为了想要给一首24轨的的曲子做整曲渐弱大费脑筋，最后发现只要按着计算机键盘上的CTRL键，然后点击每一音轨的音量推子，把所有轨的音量编成一组，再拖动其中的一轨就可以让它们整体改变了。

刻录CD

在进行刻录CD的工作时，我再次感受到SEK’D这个德国公司无处不体现出专业精神。与其他刻录软件不同，Sam 2496中集成的刻录功能是由Point软件系统公司授权的，该程序使用特殊的算法，确保音频数据能够毫无损失地转换成音乐CD。

如果电脑性能足够强大，工作表又是以44.1KHz/16bit格式制作的，Sam 2496可以将整个工作表（包括所有音轨、效果、自动控制和混音）实时地刻成音乐CD，而不需要你将所有音轨缩混成立体声和WAV文件。当然你也可以将VIP文件缩混成立体声文件，并将它们放到一个立体声VIP文件中，再进行母盘处理工作，最后刻录成CD。这个软件支持所有的音轨编码方式、音轨间距和索引功能，整个刻录过程用鼠标点击就可搞定。

其它功能

软件效果器最大的局限是不能前置使用，而Sam 2496现场输入功能可以解决这个问题，这意味着你可以在录音的同时给声音加上EQ，混响或是压缩——完全像硬件的数字调音台，这其中当然带前压缩是最有必要的了。由于要借助计算机CPU进行大量的效果计算，从输入信号到软件开始记录，中间会出现一些延迟问题。SEK'D公司称，如果用一块响应速度很快的声卡，延迟时间可缩短到200毫秒以内。笔者个人感觉，这200毫秒完全不成什么问题（尤其是想到这个功能又给你省了不少银子之后），只要你在录（下转17页）

网络广播软件流行风

北京 郭涛

现在各位上网都做些什么呢？浏览新闻、网上购物、聊天交友、在线游戏？那么你有没有把自己的耳朵也充分利用起来？这次我给朋友们带来了几款当前流行的网络广播软件，让我们在上网的同时也可以收听新闻、欣赏各国音乐，使网络生活变得更加丰富多彩。

Hiwire Worldwide Radio

版本：2.1.5
性质：免费
大小：1994kB
网址：http://www.rocketradio.com/

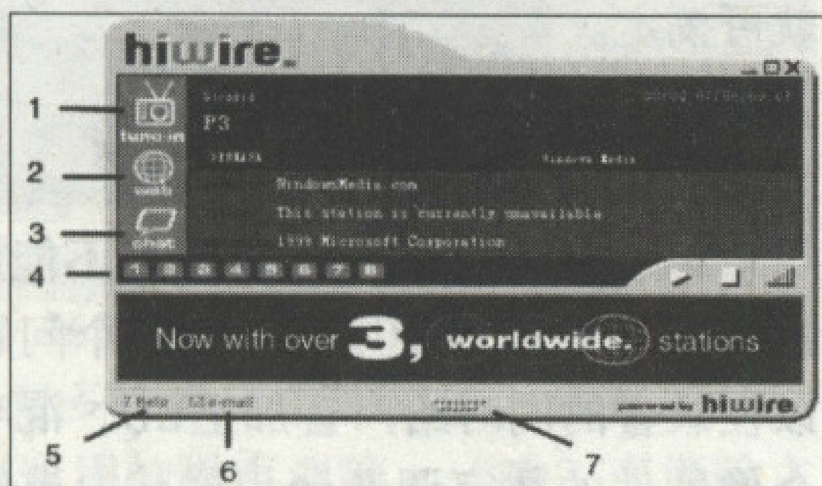
功能概述

Hiwire Worldwide Radio可以让我们听遍全世界。通过这个“网络收音机”，只要广播电台提供Internet的广播服务，就可以用它收听全世界电台所提供的广播内容。

使用指南

软件在安装完成后第一次运行时，会弹出对话框要求使用者进行软件注册，在填好性别、生日、城市、国家以及信箱地址后点击“OK”按钮便可以使用了，所以建议大家使用时在连接网络的状态下安装此软件。

软件的界面简单而靓丽（如图一），其中1－7的功能为：“Turn-In”打开网络收音机；“Web”登录Hiwire Worldwide Radio的网站；“Chat”进入该软件自备的网络聊天室；预设电台按钮；线上帮助；发送邮件；扩展按钮，点击后可看到软件的具体使用方法。



图一

收听广播：好了，现在让我们联上网络、打开收音机，按下“Turn-In”按钮，随后会出现另一个对话框，里面收集了上千个网络电台的地址可以任意挑选。按下此对话框左上角的蓝色按钮便可以通过“Format（样式）”、“Country（国家）”或“City（城市）”几种方式查看相关的电台，不过非常遗憾里面并没有任何大陆汉语电台，但值得注意的是电台列表中却包含了台湾地区电台，象什么“Voice of Taiwan（台湾之声）”之类。

如果你想收听某一种类型的节目，还可以在对话框的下方输入关键词进行搜索。

当一切选好后按下“Play”键或直接双击目标电台就可以了，软件会连接到该地址，一会儿想要收听的内容便可从音箱中传出来了；若网络连接不上就会看到Hiwire Worldwide Radio的中文提示。

预置频道：当我们选好一个电台后该电台的相关信息就会出现在软件的窗口中，这时可以按下图一中4所示的8个按钮中的任意一个不放，保持大约3秒钟的时间，该电台就被保留在了预设频道的按钮中了。

软件的主要热键：

Alt-1 to 8访问预设频道；Shift-Alt-1 to 8设置频道；Alt-C进入聊天室；Shift-Alt-H在新开窗口中访问软件主页；Alt-P播放；Alt-S停止；Alt-T或F3打开收音机电台列表；Alt-Up Arrow提高音量；Alt-Down Arrow降低音量。

使用印象

Hiwire Worldwide Radio的使用方法是最简单的，并且支持电台的搜索查找，音质相当不错，是一款简单实用的网络收音机，但是不支持用户进行微调和手动搜索，建议没有其它特殊要求的网友使用。

StationRadio

版本：Beta 1.03
性质：共享
大小：3915kB
网址：http://www.stationradio.com/

功能概述

这是一个与Internet最佳化整合的音乐播放程序。每天它都会自动更新最新增加的网络广播站台列表，让使用者有更多的广播节目选择收听。当然，除了当作网络收音机之外，StationRadio也可以播放硬盘中的音乐文件，所支持的文件格式有：MP3、Windows Media Audio (WMA)、Wave、Midi以及音乐CD。

使用指南

安装完成后双击该软件的图标将程序打开，我们看到这款软件的界面做得相当华丽，通体为亮铜色（如图二）。

图二中1～9分别表示为：帮助；设置；最小化；关闭；音量调节；打开或隐藏软件控制面板；控制面板；快速启动收音机、CD播放器，播放列表；在线购买CD唱片。

收听广播：这款软件将所有的网络电台一共分为了27个大类，双击所选的类型后其中包含的电台便会展现在眼前。确定好要听的电台后按下“PLAY”键，就可以看到软件正在连接电台的信息出现在其操作界面左侧的小屏幕中，当然并不是每次都可以正确无误地连接成功，如果出错则会看到“Could not to Connect Station（不能连接站点）”的提示，这时我们可以换一个电台试一式。



图 二

预置频道：在软件的控制按钮下方还有6个深色的按钮用于预置频道，我们可将经常访问的电台储存到里面。首先要选上一个自己喜欢的电台，然后在预置按钮上点击鼠标右键，选择其中的“Set Preset Button”即可。

播放文件：StationRadio的本事可真不少，除了收听广播还可以用来播放多种格式的音频文件。只要按下快速启动中的播放列表按钮，然后点击控制面板中的“Add Files（添加文件）”找出要欣赏的歌曲，最后按一下“Play”键就可以了。在播放列表的下面还有“Load List”、“Save List”两个键，通过它们可将多首歌曲制成一个播放列表并储存为*.pls格式的文件供今后方便快捷的调度，省去了每次选歌的不便之处。当然还可以把它和预置频道结合使用，那就更Cool了！

其它功能：还记得刚才介绍过的购买CD的按钮吧，通过它可以进入一个CD线上商店，选好中意的商品后再支付些不常用的“绿票子”就OK了；该软件还可以从它的网站上下载很多更酷的Skin，给我们永远新鲜的感觉。

使用印象

总体上讲这是一款功能齐全的音频软件，但也许由于涉及的方面比较多，所以在很多细节方面作得并不令人很满意：1.软件所占用的系统资源较多，再加上中国本就拥挤的网络所以收听时不免有时会出现停顿（大多数情况还是不错的）。2.软件中提供的网络电台固然不少，但是只有一种检索方式，并且没有电台间的搜索功能实在是比较遗憾。3.在播放音乐的时候软件没有调节歌曲进程的功能，使得每一首歌都必须听到结束。

只顾着批评人家了，其实StationRadio的表现还是相当出色的，无论从音质还是软件的外形都给人深刻的印象，加上可以播放音乐的优势，相信它是不会让大家失望的。

Voquette Media Manager

版本：1.3
性质：免费
大小：5564kB
网址：http://www.voquette.com/

功能概述

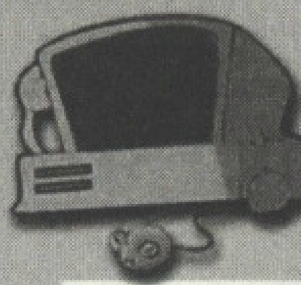
虽然目前的网络质量还令人不敢恭维，不过网络上已经有非常多的网络广播电台了。http://www.voquette.com/ 就是一个专门提供各种网络广播（Webcast）电台的网站，在这里我们可以找到各种类型的音乐站台，以及新闻、科技、运动、娱乐等等不同性质的网站。Voquette media manager则是一个搭配网络广播站台的绝佳软件，它可以录下广播节目让我们离线收听。

看了上面的介绍我们知道这款软件并不是真正在线使用的网络收音机，但它出色的性能确实是收听网络电台节目的好搭档，所以还是将它介绍给大家。

使用指南

软件的安装：软件在安装时比较烦琐，大致分为4个步骤。

1.双击安装文件后会出现对话框，因为该软件是让我们离线收听的，所以少不了录音这个环节。这一步主要是选择一下你的录音设备，该软件除了可以用声卡完成这个工作，还支持帝盟Rio 300或500两种型号的MP3随身听及夏普的MD及卡座等设备。然后在对话框下部的下拉菜单中选择音量的高低和录音时间



后，点击“NEXT”按钮出现下一个对话框。

2.在对话框中用户可以从中任选是否接受软件每天自己定时从互联网上录音，并且软件将一天的时间以15分钟为单位分成很多时间段，选择完毕后点击“NEXT”按钮出现下一个对话框。

3.此对话框是用来确定自己的上网接入方式的，如果是普通的拨号上网可以选择最后一项，填上相关的帐号资料即可。再次点击“NEXT”按钮后会出现如图九的对话框，如果你使用的是代理服务器登录网络，那么在这里进行具体的设置，还可以按下“TEST”按钮以确定设置的正确与否。

4.最后出现安装完成的提示，点击“FINISH”按钮即可完成安装。

界面介绍：打开软件后会看到一个很帅气的操作界面（如图三），下面就对图中所示的重点区域作个介绍。

1.主控区域——在这个区域中横排着5个按钮，它们的作用为：“View”按钮，用来显示Voquette Media Manager中的播放内容；“Device”按钮，用来显示你的录音设备，假如你在前面安装的时候选择了可录音的MP3随身听，那么这个按钮就会生效；“Options”按钮，软件的默认设置是符合大多数用户的，如果你有什么特殊的需要可以在这里设置；“Web”按钮，用来登录www.voquette.com网站；“Help”按钮，获得帮助信息，但必须在网络连通的时候才可以使用。

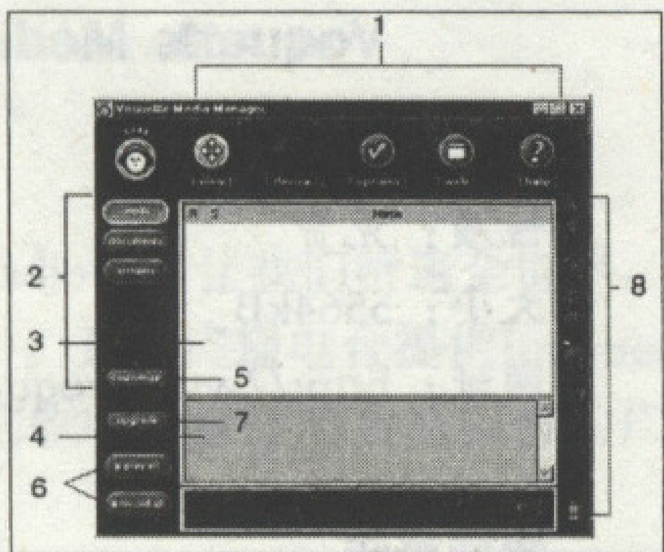


图 三

2.激活的频道区域——Voquette Media Manager在软件中内置了4大频道。当我们要下载收听MP3、CD tracks、Wave、Midi、AU音乐文件的时候该软件就会自动将它归到MP3频道之中；Streams频道用来储存RealAudio及 Windows Media Player格式的文件；而Documents频道则可以用来收藏Microsoft Word、HTML、Text文档。

3.内容列表面板——用来显示要收听的信息。

4.文本面板——由于从网络上下载文件离线收听，所以其音质可能会出现不理想的时候，然而文本面板会将广播的内容同时表现在文字上面，使得我们在收听广播的时候可以有一个准确的参照。

5.自定义频道——通过这个按钮可以将其它类型的频道激活。

6.播放录音——这当然是软件最基本的功能，笔者就不再多说了。

7.附加按钮——其实这个按钮在该图中并不存在，但我们可以看到在“Customize（自定义按钮）”的下面有一个叫做“Upgrade”的按钮，通过它我们可将软件升级然后再奉上19.95元的$，这样你就拥有这项附加功能了。它可以让你的E-mail信件和Microsoft Word文档变成声音的模式储存在你的各种录音设备中。

8.基本操作区——包括了上、下选择，播放、停止，制作标记，删除及回收站等功能，只要你会用录音机就没问题了。

获取广播信息：这是软件使用的实质，前面的介绍中提到过http://www.voquette.com/是一个专门提供各种网络广播（Webcast）电台的网站。我们首先要打开软件，这时软件会缩成一个图标自己滞留在屏幕的上方，然后登录到这个站点选择自己想要收听的内容，最后用鼠标将自己喜欢的东西直接拖到这个软件的图标中就可以了，使用起来和用Jetcar下载软件是不是非常相似?

使用印象

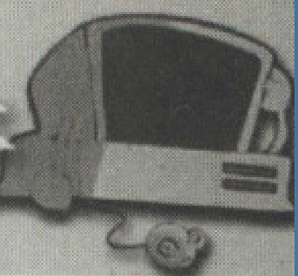
这款软件可以说为那些网络状况不佳的网友们提供了另一条收听网络广播的途径，无论在使用上还是软件的创意都是一流的，而且它的站点内提供了丰富的资源，我们总会找到适合自己的好东西。相对于这些优势而言，软件的音质就显得有些逊色了，由于软件要将音频文件压缩得尽可能小一些，所以在音质上打了点折扣，听起来明显不如其它几款在线收听的网络收音机，声音显得有些苍白无力还略带一些颤音。当然如果你对声音的要求不是很高或自己的网速实在不怎么样，使用这款软件还是一个相当不错的选择。

写在最后

这次介绍的3款网络收音机虽然工作原理不大相同，但都是比较专业易用的，而且资源丰富、附加的功能也很实用。其实还有一些相当不错的此类软件，如可以进行电台微调的ShortCut to DigiBand、界面出众的icaster等等；而对于名气很大的QuickTime等软件此次并不在介绍之列，主要原因是收听网络广播只不过是它们众多功能中的一个小分支，但其强项并不在此。

说到这里我想大家已经心中有数了，收听网络广播到底如何只有试过才知道，也希望大家去我的网站（http://gtgt.126.com）谈谈使用心得呀。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第8期\BBX\下。





现在的软件看来看去都没有什么新意，Real公司近期就将自己几个软件打包为Real Entertainment Center，里面包括网上音乐Real Player 8、音乐管理Real Jukebox 2，还有一个网上下载软件Real Download 4，这个14MB的软件能提供一般用户上网的需要。对于Real公司的举动，我感到理解，因为现在竞争太激烈了，这不，连著名的网络公司Yahoo也出软件啦。

Do you Yahoo! Player

版本：V1.0

大小：1.6MB

性质：免费

网址：http://player.broadcast.com/

评价：实用的播放器，只是要借用别人的东西才能实现这一切

可能是看到人们喜欢从网上下载MP3、听网络电台吧，Yahoo公司凭借自己的网络优势，制作了配合网络音乐功能的播放器：Yahoo! Player，你是不是会象喜欢Yahoo那样也喜欢上Yahoo! Player呢？

Yahoo! Player界面设计合理，使用的色彩很少，给人很朴素的感觉，按钮也很实用，分为“Digital Browser”、“Playlist”和“Radio”，用来开关各个小窗口。在“Digital Browser”部分，其实就是一个内置的小浏览器，外观风格很象Netscape，看起来很舒服，里面可以用来显示软件的帮助信息和网上新闻之类。Yahoo! Player可以轻易地寻找及播放MP3、CD、网络电台等音乐，除此外，也能播放AVI、MPEG这类影像，所有该有的播放功能它都有，但却不能创建MP3。当您播放音乐CD时，软件会自动从网上查找该CD的资料，以便显示歌曲名称、演唱者。Yahoo! Player 可以设定快速电台频道，在Memory里也内置了一些音乐地址，同时Favorites收藏夹还可为你添加自己的地址。Yahoo! Player也少不了可以更换面板的功能，它本身并不自带新界面，你需要从网上下载。

使用方法：Yahoo! Player 在安装前会检查你的Media Player版本，如果太低不能安装，建议各位找到Microsoft Media Player 7.0，装上后再安装Yahoo! Player。

Yamaha SYXG-100

版本：V1.0

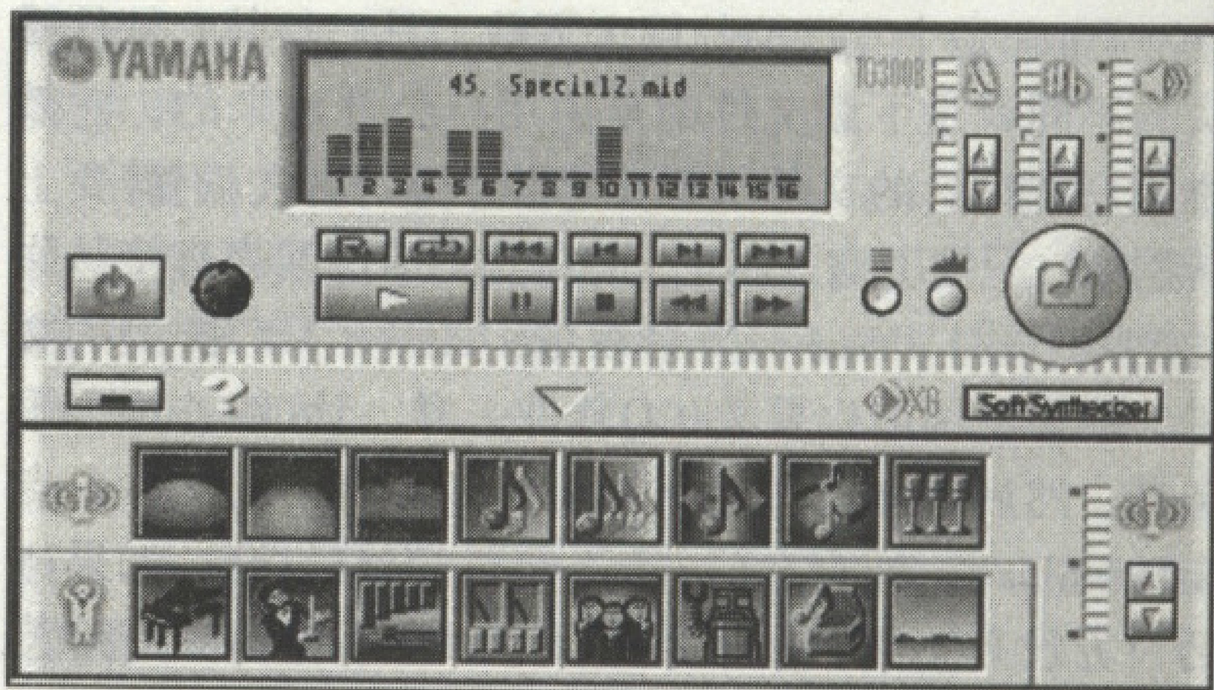
大小：6.5MB

性质：共享

网址：http://www.yamaha-xg.com/

评价：最好的软波表

自从有了MP3后，很久都没有听过MIDI了，可能有些初学者连MIDI是什么都不知道，更有些人觉得MIDI与小孩子玩的小钢琴差不多，如果你也这样认为



的话，就应该试试使用Yamaha SYXG-100。

SYXG-100比起以前的SYXG-20、SYXG-50要强很多，需要300MHz以上CPU发挥功效，支持多达676个音色，21个鼓组/SFX，同时最大合成声数为128个。不需要花大笔金钱，让你的普通声卡也能超过SB Live的MIDI效果。想一想，这也是为什么连FF7都使用SYXG的原因啦。SYXG-100的面板做得很不错，使用右边的圆按钮来选曲，软件在安装时就已经提供多首MIDI，风格各有不同，点击中间的下箭头，会弹出它的音效面板，里面有大厅、房间、舞台等多种效果可选。还有，软件是全中文的，使用起来毫不困难。

使用方法：软件使用DOS的压缩程序打包，你需要将所有文件拷贝到一个目录内，然后全部执行它们解压，进入Disk1目录，运行Setup就能安装了。

iMesh

版本：V1.02 Beta Build #114

大小：1.3MB

性质：免费

网址：http://www.imesh.com/

评价：你能用它共享别人的资源，非常适合找一些私人的音乐及图像

大家平时都会到网站找资料吧，如果自己想提供一些文件给朋友下载，那么你就要找个服务器来存放，对于一般用户来说非常不方便，而现在利用iMesh，可以轻易将你的文件公开到网上，当然你也能



使用其它iMesh用户公开的资料。

iMesh是个互助型的网上下载工具，与其它软件最大的不同就是下载文件都是由用户公开出来的，它鼓励用户把自己的文件提供出来供大家下载，不需要上传网络，只要开着iMesh，别人就能透过网络直接从你的电脑下载。iMesh只支持视像、图片、MP3类型的文件，你在使用前也要象ICQ软件一样，让iMesh连上服务器，然后就能通过搜索功能找到你需要的文件，点击Download，即有专门的Download窗口打开，如果碰巧对方没有上网，则下载不了。iMesh现在只支持英文，想找中文资料的话就没有办法啦。该软件具有一定潜力，如果iMesh能快速发展，相信那时一定会有支持中文的版本。

使用方法：第一次要先注册一个用户，然后软件会问你是否想公开自己的文件，如不需要公开什么直接跳过即可。成功后，软件即会在任务栏缩成小图标，打开它的界面，从Video等3种类型中选择，就可以输入关键字来查找你需要的文件了。

ZoneAlarm

版本：V2.1

大小：1.6MB

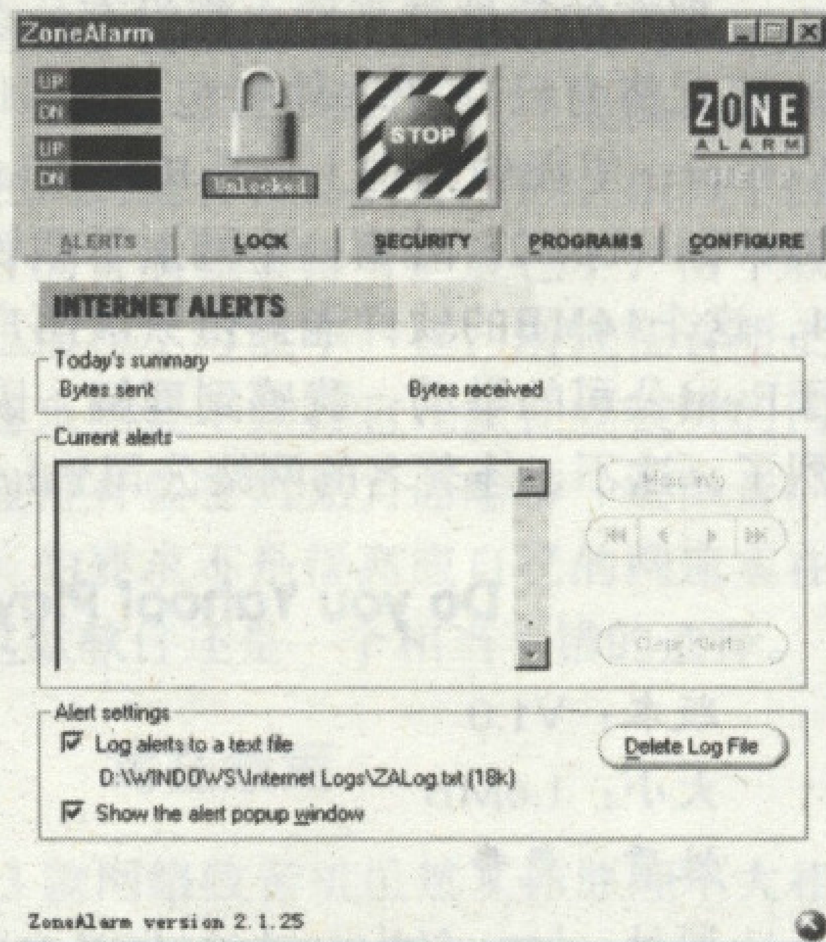
性质：免费

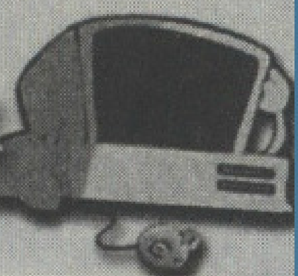
网址：http://www.zonelabs.com/

评价：优秀的防木马网络安全软件，而且还是免费

上网好玩，可是也不能疏忽安全，普通的OICQ、聊天之类软件很容易受到别人的攻击，要是电脑被放入一个木马程序，那就更惨了，ZoneAlarm是一个可以保护你免受侵袭的网络安全工具。

木马程序也可以说是一种病毒，当你执行别人寄给你的来路不明的程序，就有可能感染上，它偷偷在电脑里面运行，可是你却不知道，当破坏者发送一条指令过来后，木马程序则会作出相应的动作，你电脑中的秘密都会被别人窃取。安装ZoneAlarm后，包括IE在内的任何软件，只要想连接到网上，ZoneAlarm都会提示你，问是否允许这个程序使用网络，若你回答No的话，该软件就接不上网络了，这样做的好处是，任何来路不明的软件都别想非法使用网络，即使被放置了木马，只要你拒绝它，它就无法发挥功效。除了一般的木马防御功能外，ZoneAlarm还有其它安全功能：网络防火墙和定时锁功能。如果有人尝试扫描你的IP地址或者Ping你，都会被ZoneAlarm拦截，同时你也能设置哪个时间就把网络关闭，不让任何程序上网。





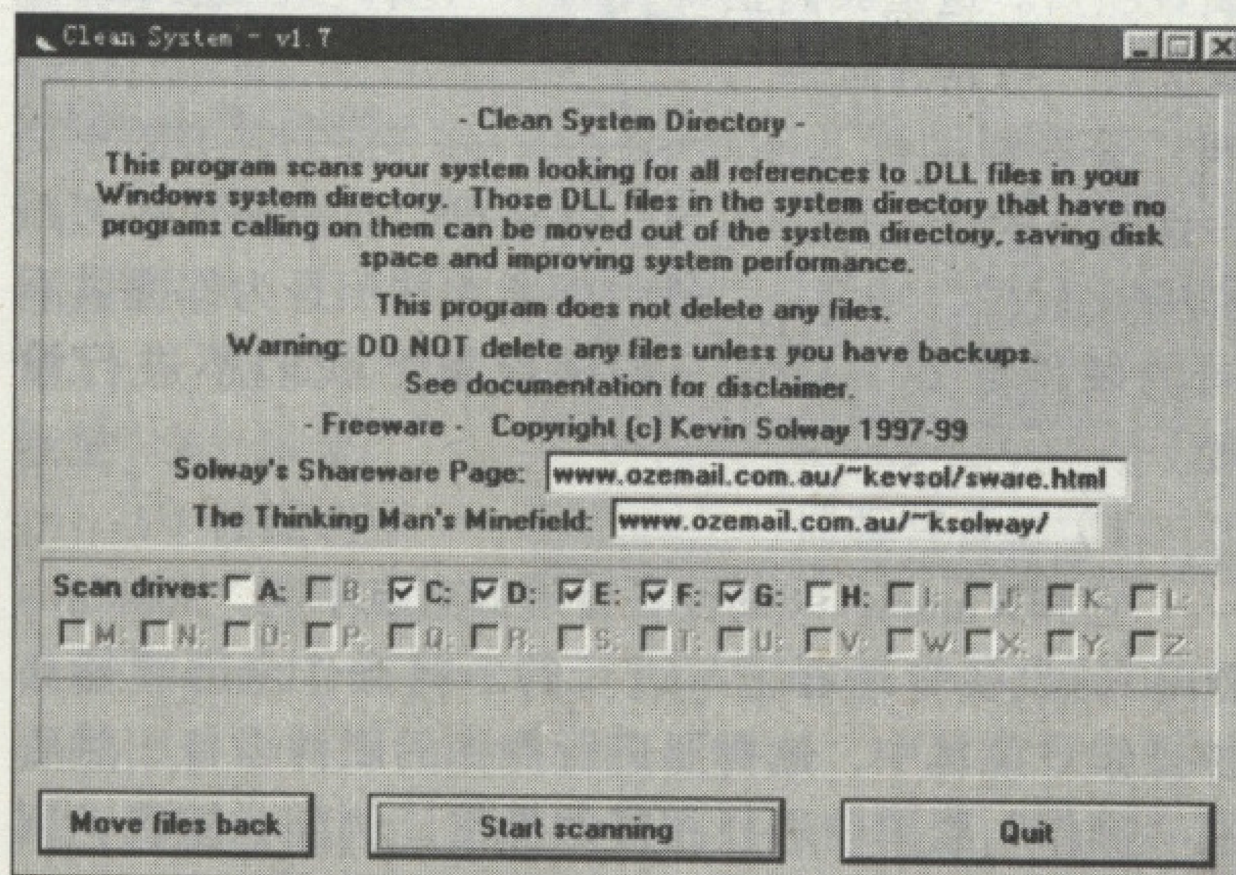
使用方法：使用非常简单，每次开机，任务栏都会有ZoneAlarm的小图标，ZoneAlarm的工具栏分为4栏：Traffic、Lock、Programs和Configure，在Programs中可设置哪些程序能使用网络，在栏目中打上绿色的勾就行了。

Clean System Directory

版本：V1.7
大小：70kB
性质：免费
网址：http://www.ozemail.com.au/
评价：功能单一，但是个不错的Dll清除工具

只要你用的是Windows，就肯定会有一大堆的垃圾文件。因为Windows 用久之后，在\Windows\System目录会堆积着庞大的Dll文件，它们若不是系统自带的，就是某些软件在安装时拷贝的，当你反安装后，通常不能清除它们，硬盘既被占用着空间，而且还使得系统效率降低。尽管已经有不少软件可以清除垃圾文件，但对于清理Dll文件来说，仍然是个让人头疼的工作。Clean System Directory 是一个专门清除多余Dll文件的软件，它通过搜索整个硬盘来检查有无软件使用这些Dll。不过，也有一个漏洞，就是有些CD版的软件可能没有检查到，幸好，Clean System Directory不删除任何文件，它只是将你的Dll文件转移到另一个目录，当你发现一切软件均正常时，就可以删除这些备份了。

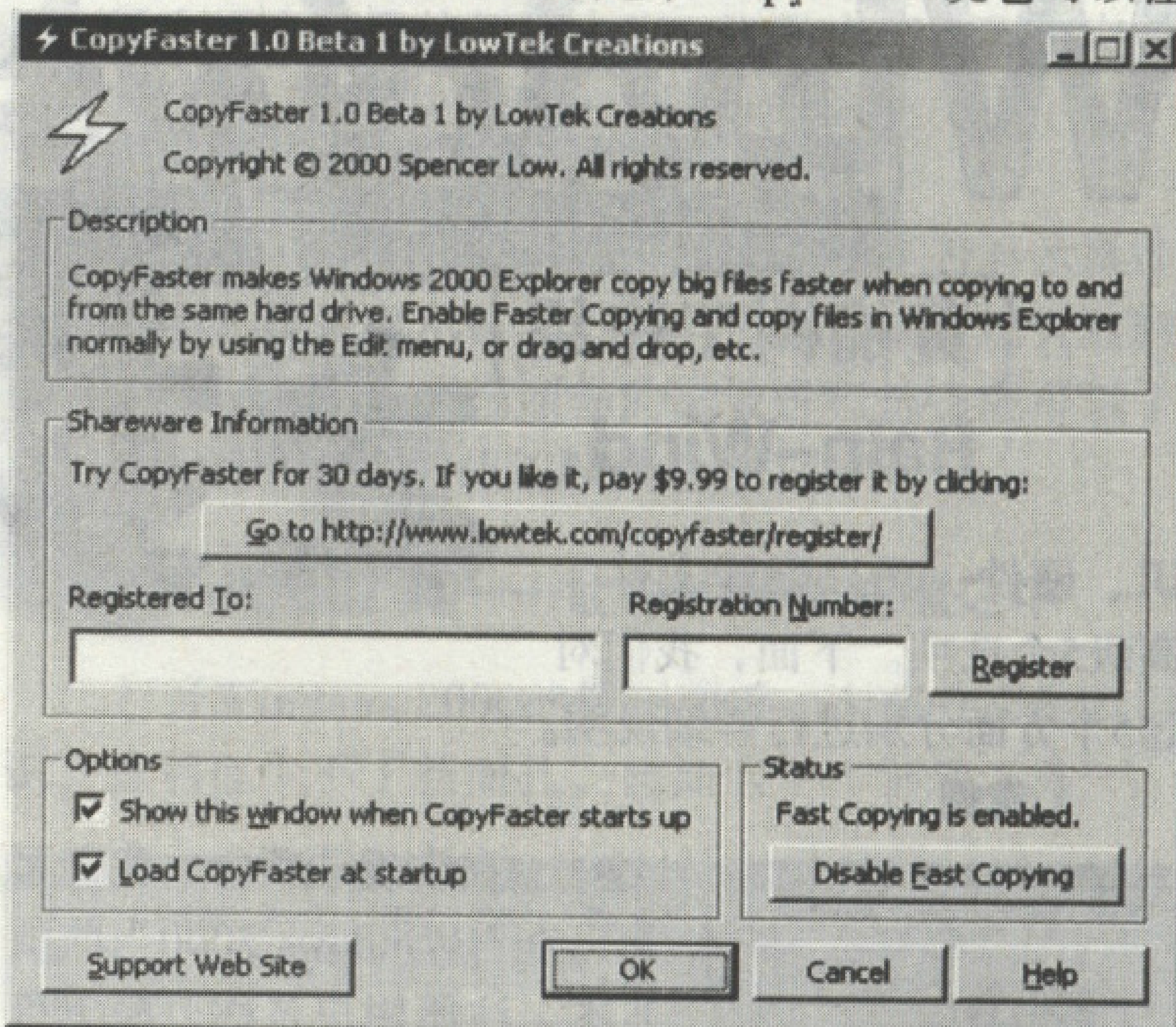
使用方法：选择需要搜索的硬盘，在此建议你选择所有的硬盘，然后按下Start Scanning就行了，不要一次检查C盘，另一次又检查D盘，除非你安装有多个操作系统在不同的分区。如果以后发现有Dll丢失现象，可以使用界面上的“Move File Back”恢复功能。



CopyFaster for Win2000

版本：V1.0 Beta 2
大小：84kB
性质：共享
网址：http://www.lowtek.com/copyfaster/
评价：很吸引人的软件，只是处于测试阶段，你得小心使用

CopyFaster是个加快Win2000拷贝速度软件。我对Win2000的能力已经感到满意，CopyFaster说它可以让



Win2000拷贝大文件所用的时间成倍减少，我觉得有点不可思议。可事实证明，确实是这样。

CopyFaster只能运行在Win2000上，自称可以在同一个硬盘中改进搜索文件片断的速度，并改进文件缓冲存储方式，使得速度大幅提高，在拷贝大文件时非常明显。我亲自在火球硬盘上测试，原本拷贝一个40MB的文件需要23秒，当改用CopyFaster后，只需10秒，算是非常快了，根据软件作者的网页资料显示，应用在Ultra DMA 33的时候速度明显提高，而用在Ultra DMA 66时效果则更加厉害。不过，这种方法到底不知道有没有副作用，因为我始终对它感到害怕，建议你只把它用在一般场合，不要对有重要文件的地方使用。

使用方法：安装时要选择I Agree才能继续。它没有专门的拷贝工具，拷贝文件的工作仍然由“我的电脑”或资源管理器完成，CopyFaster发现有拷贝时会自动进行工作的。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第8期\BBX\下。

Windows 2000之步步为营（四）

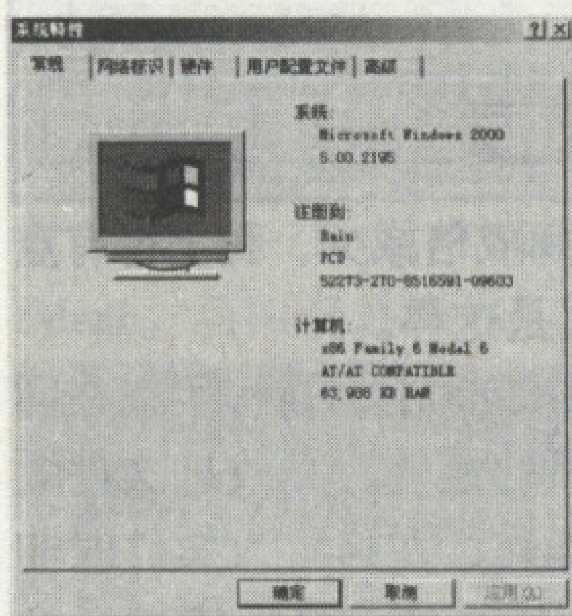
黄楠树工作组
Rain-Wind

第四步：真正的控制——系统及管理工具

一、系统——让你更了解自己

在使用Windows 98的时候，大家都知道通过“控制面板”中的“属性”选项可以查看Windows 98的多种属性，而且还可以配置硬件信息。而在Windows 2000中它有哪些变化呢？执行“控制面板”中的“属性”命令，我们发现共分成常规、网络标识、硬件、用户配置文件、高级5个选项。下面，我们对这5个方面分别进行详细说明。

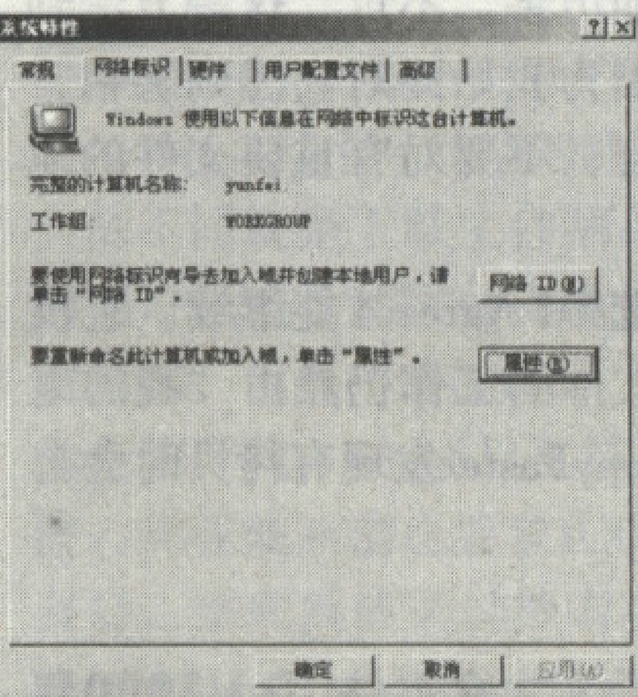
1.常规



在常规选项中，我们可以查看Windows 2000当前版本、注册用户名称、简单机器配置多个方面。在此你可以对你的计算机有个大致了解，特别是那些对硬件不熟悉的用户，至少在这里你可以看到内存的大小，免得让奸商从中牟利。

2.网络标识

如果你是局域网用户，那么这个选项就显得尤为重要了。从图中我们可以知道在网络标识中可以查看当前计算机名称以及所处工作组。而且使用“网络ID”选项可将本机加入到其它域中，也可以定制单机用户登录模式。下面，我们谈谈如何使用网络标识功能。注意，进行以下操作时你必须以管理员身份登录本地计算机并且具有有效用户名和密码才能进行相应操作。



1）网络ID

把当前计算机添加到网络中，同时按照提示添加网络管理员为你提供的登录用户名和密码，这样可以更方便地使用网络（局域网）资源。如果你是单机用户，可以按照提示设置登录本机Windows 2000时的用户名和密码。

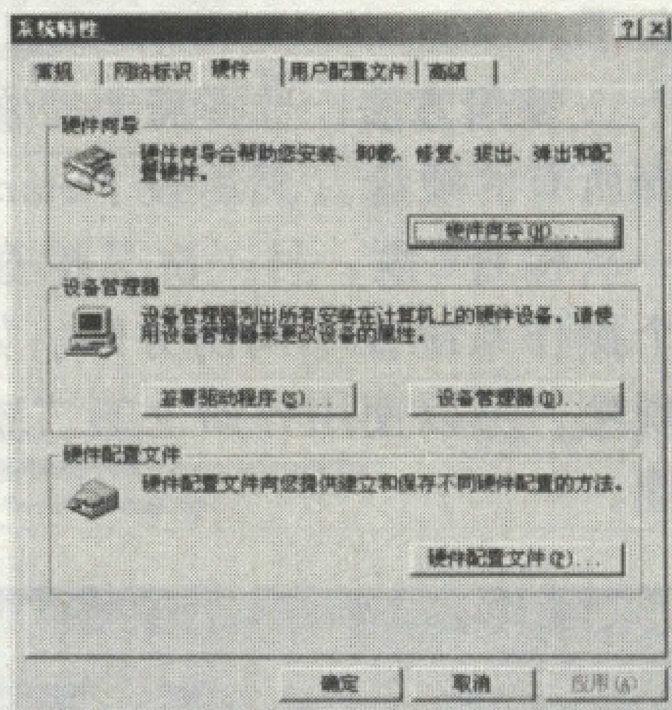
2）属性

此设置可以快速更改当前计算机名称和登录域。在“计算机名”中，你可以设置完整的计算机名称，在“隶属于”下面的“域”中，键入要加入的域的名称，然后单击“确定”。系统将提示你提供将计算机加入到域的用户名和用户密码。

设置完上面的“网络ID”和“属性”后，重新启动计算机，设置就立刻生效了。

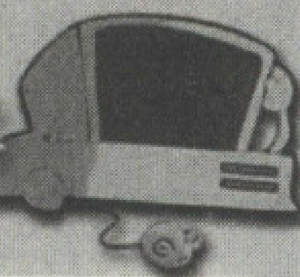
3.硬件

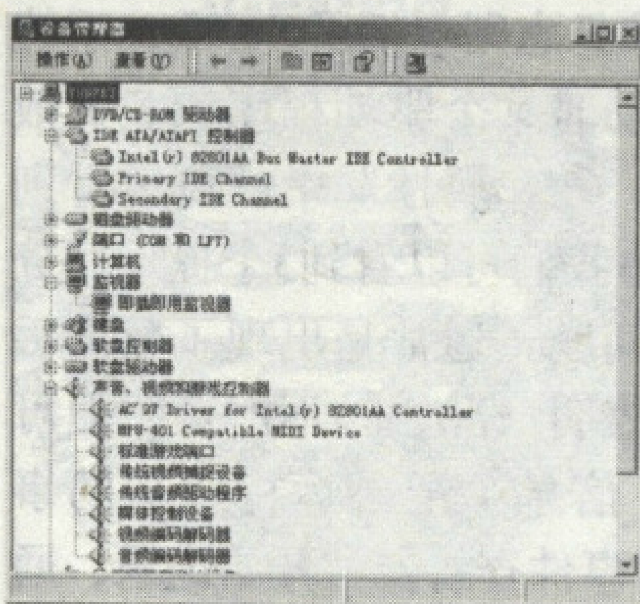
记得在Windows 98系统窗口中有硬件设备管理器的选项，到了Windows 2000却没有了。其实这个“硬件”选项就是对Windows 98设备管理器的增强。除了原有“设备管理器”以外，还增加了“硬件向导”、“签署驱动程序”、“硬件配置文件”3个设置项目。这里我们主要介绍“设备管理器”和“签署驱动程序”2个部分。至于“硬件向导”就是我们前面提到的“添加/删除硬件”功能，“硬件配置文件”是为你提供不同的硬件配置文件（一般情况下，我们不进行设置）。



1）设备管理器

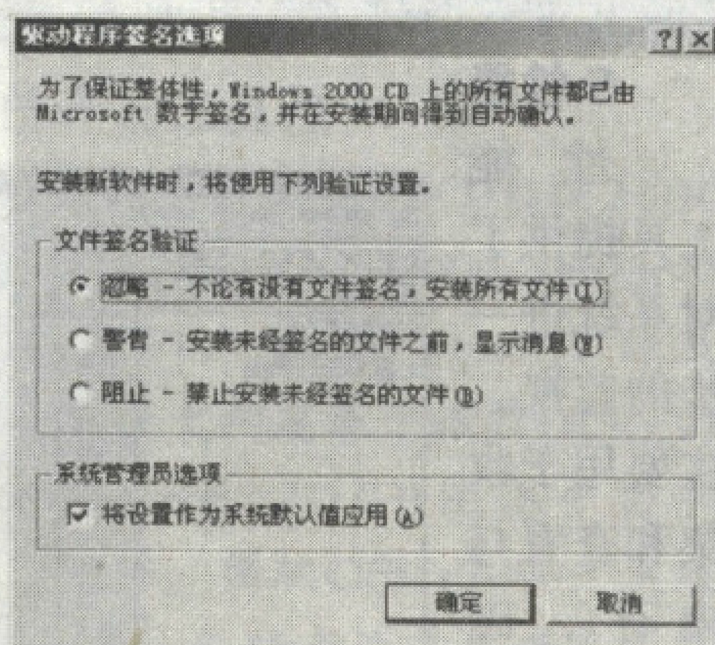
它和Windows 98的设备管理器有点不同，Windows 2000的设备管理器把可进行的一些操作全部囊括在“操作”菜单中，选择要进行操作的硬件设备，然后在“操作”菜单中选择相应的操作，例如：卸载、删





除、扫描驱动程序、更改驱动程序、停用等多种操作。而且针对不同的硬件设备有不同的操作命令。你要做的仅仅是根据需要对相应硬件进行相应操作就可以了。

2）签署驱动程序

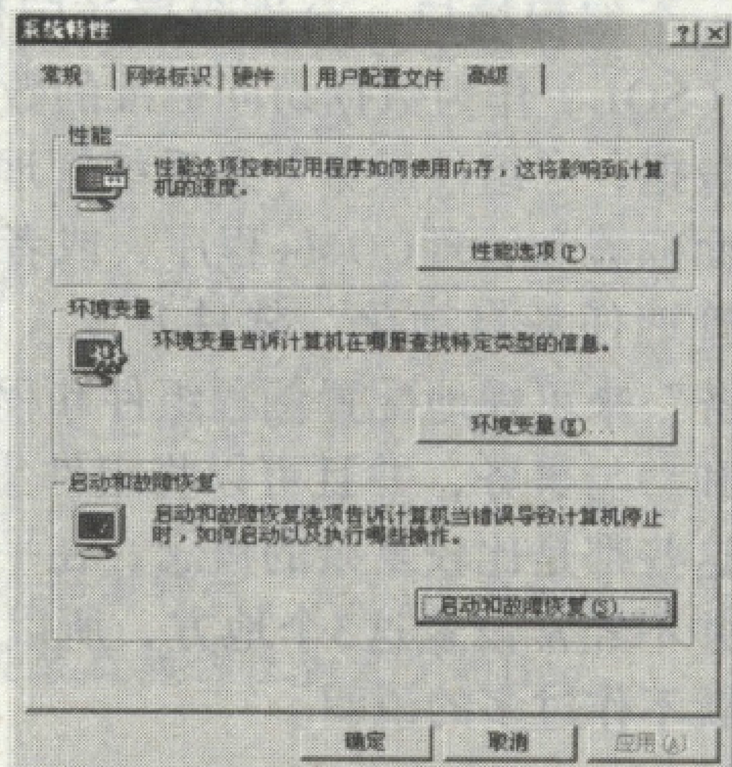


在Windows 2000中，如果要安装一个硬件的第三方（非微软）提供的驱动程序，总会看到“你所安装的是第三方驱动程序，是否继续？”的提示，可能你感觉微软简直是多此一举。然而，作为一个网络操作系统，这一功能的确体现了其强大的安全性能。如果你感觉有些不方便可以在“签署驱动程序”选项中将“文件签名验证”设置为“忽略”。

4.用户配置文件

用户配置文件定义了自定义的桌面环境，其中包括单独显示设置、网络和打印机连接及其他指定的设置。分成3种类型：本地用户配置文件、漫游用户配置文件、强制用户配置文件。你可以通过“更改类型”更改当前配置文件类型，通过“复制到……”将该配置文件复制给多个用户，甚至可以使用“删除”将当前配置文件删除。

5.高级



所谓高级选项自然是对Windows 2000系统功能有提升的一些设置，使其发挥更优异的性能。高级选项大致分成“性能选项”、“环境变量”、“启动和故障恢复”3个部分。

1）性能选项

在“应用程序响应”下有2个不同设置，“应用程序”将对前台程序分配比后台程序更多的处理器资源。“后台服务”将对所有程序都分配相同数量的处理器资源。同时你还可以设置虚拟内存的大小。执行“更改”命令，在弹出窗口中按照提示可以选择虚拟内存所使用的驱动器、虚拟内存大小、页面文件大小、注册表文件大小等多种内容进行设置。

2）设置环境变量

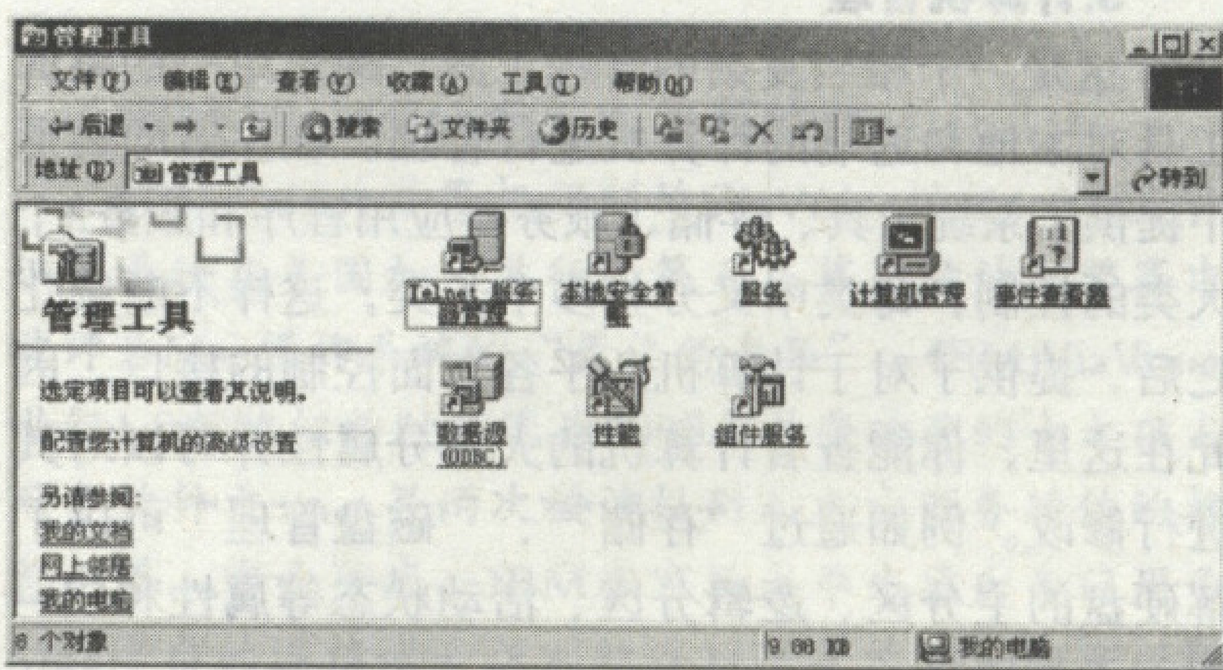
环境变量是包含诸如驱动器、路径或文件名之类的字符串。环境变量控制着多种程序的行为。例如，TEMP环境变量指定程序放置临时文件的位置。任何用户都可以添加、修改或删除用户的环境变量。但是，只有管理员才能添加、修改或删除系统环境变量。对于特定计算机用户来说，用户环境变量是不同的。变量包括由用户设置的任何内容，以及由应用程序定义的所有变量，例如应用程序文件的路径。

3）启动和故障恢复

可以设置启动默认操作系统，以及是否显示操作系统列表并设置显示时间，同时可以选择系统失败时所进行的一些操作。按照你的需要进行选择就可以了（一般情况下，我们使用默认设置）。

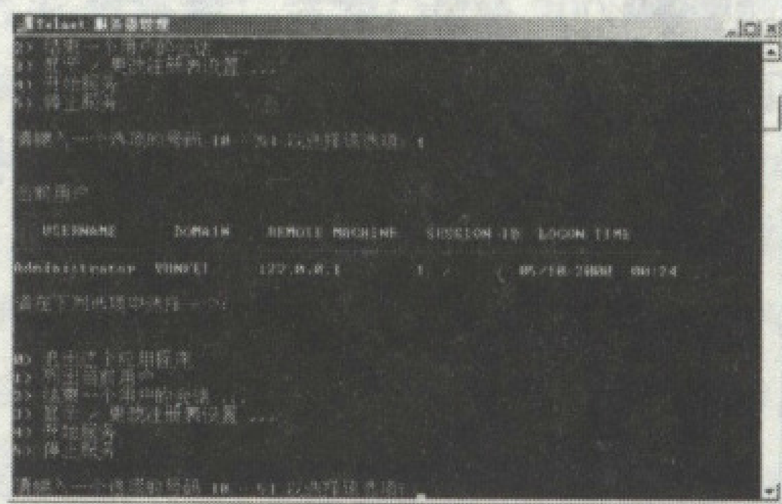
二、管理工具——让你运筹于帷幄之中

打开Windows 2000的控制面板，大部分都是旧相识，自然也少不了新面孔，比如这个“管理工具”。



可以看到有“Telnet 服务器管理”、“本地安全策略”、“服务”、“计算机管理”、“时间查看器”、“数据源”、“性能”、“组件服务”几个部分。我们将对其中的几个重要部分进行介绍。

1.Telnet服务器管理

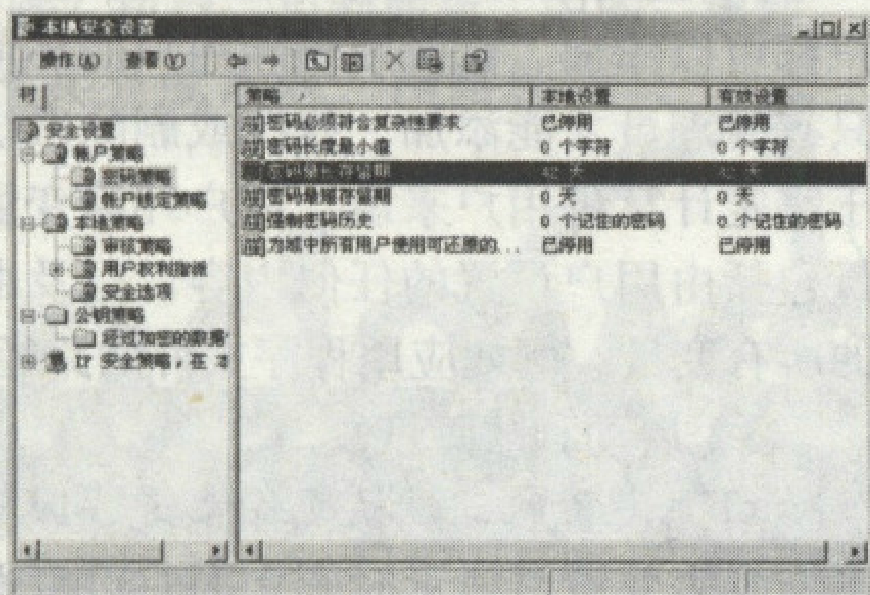


可以使用Telnet服务器管理实用程序启动、停止或获得有关Telnet服务器的信息。也可以使用它获得当前用户列表、终止用户

登录或更改Telnet服务器注册表设置。双击“Telnet 服务器管理”，按照提示开启Telnet服务，然后使用“开始”→“运行”。在弹出窗口中填写“Telnet Localhost”命令，就可以登录到自己的Telnet服务器。当然，你也可以在管理工具中按照提示对Telnet服务器进行管理、设置。

2.本地安全策略

用于配置本地计算机的安全设置。包括密码策略、帐户锁定策略、审核策略、IP安全策略、用户权利指派、加密数据的恢复代理以及其他安全选项。本地安全策略只有在不是域控制器的Windows 2000计算机上才可用。如果计算机是域的成员，这些设置将被从域收到的策略替代。作为普通用户，我们一般设置“密码策略”和“帐户锁定策略”，和前面一样，双击窗口右边的策略选项，在弹出窗口中按照提示进行设置就可以了。

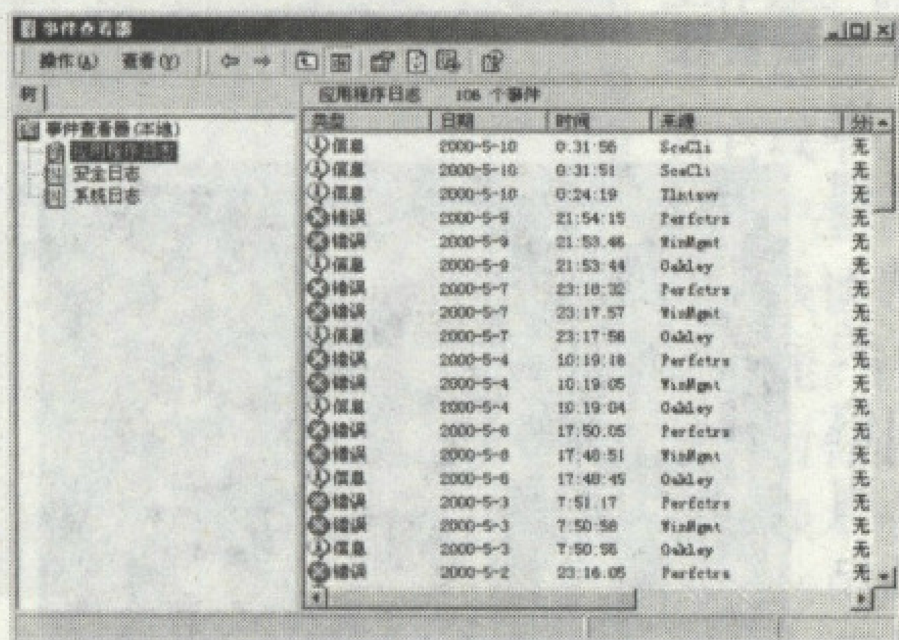


3.计算机管理

这是一个相当复杂的管理工具，通过单一的桌面工具对本地和远端的计算机进行管理。在左边的树形中提供了系统工具、存储、服务器应用程序和服务3个大类的控制，每类中又分为多个子类，这样不断细化之后，提供了对于计算机几乎各方面控制的接口。因此在这里，你能查看计算机的大部分属性并可以对其进行修改。例如通过“存储”、“磁盘管理”可以了解硬盘的主分区、逻辑分区、活动状态等属性和CD-ROM工作情况。

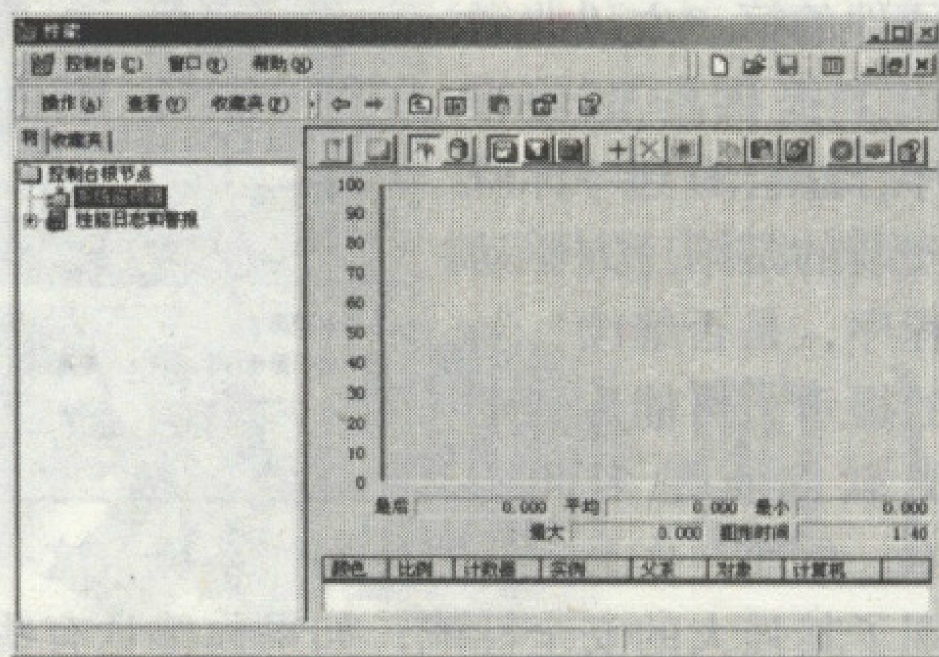
4.事件查看器

该工具用于收集计算机硬件、软件和系统整体方面的错误信息，也用来监视一些安全方面的问题。“事件查看器”根据来源将记录分成3类，分别是应用日志、安全日志和系统日志。其中应用日志主要记载程序运行方面的错误；安全日志主要用于管理员记载用户登录上网情况；系统日志则包括了Windows系统组件出现的问题，比如启动时某个驱动程序加载失败等。用鼠标右击某个记录，在“属性”中就可以看到关于它的详细说明。从图中我们可以看到3个提示，分别是错误（指比较严重的问题，通常是出现了数据丢失或功能丢失）、警告（表明情况暂时不严重，但可能会在将来引起错误）、信息（记录运行成功的事件）。Windows 2000启动时事件查看器就开始记录，通过分析日志可以找出错误来源，甚至可以预先发觉某些隐患而及时排除。



5.性能

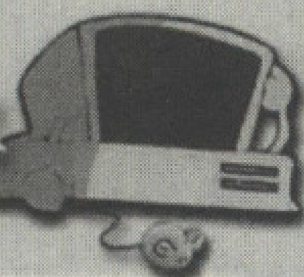
性能工具提供了对系统进一步的监视，主要用于收集和查看与内存、磁盘、处理器、网络以及图形、直方图或者报表中其他活动有关的实时数据。通过在“性能监视器”中添加需要监视的对象（使用“+”号按钮），可以看到其图形化的变化情况。而计数器日志、跟踪日志和警报则提供了对本地或远端系统的监视记录，并可根据预先的设定进行特定的跟踪和报警。

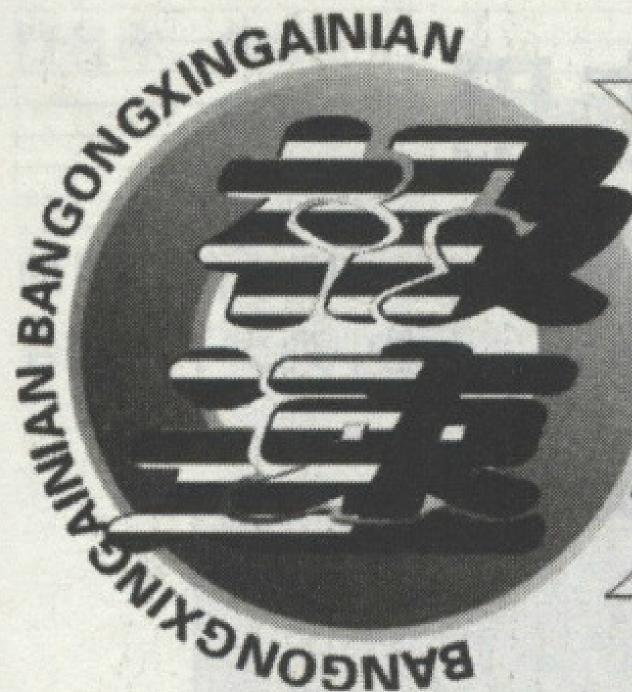


6.服务、数据源、组件服务

“服务”功能主要用于管理计算机上的服务，设置要发生的恢复操作以及为服务创建自定义名字和描述，从而能够方便地识别它们；“数据源（ODBC）”应该称为“开放式数据库连接”，它是一个编程接口，允许程序访问使用结构化查询语言（SQL）作为数据访问标准的数据库并管理系统中的数据；“组件服务”是系统管理员用于从图形用户界面部署和管理COM+程序，或者用脚本或编程语言使管理任务自动化。软件开发人员可以使用“组件服务”来可视地配置例程组件和程序行为，例如安全性和参与事务，并且可以将组件集成到COM+程序中。这些都是比较复杂的概念，在平时使用过程中，我们并不经常设置这3个地方，所以其功能以及具体使用就不作过多的说明。

综合上次Windows 2000之步步为营（三），到目前为止，我们粗略地将Windows 2000“控制面板”的大致功能讲述了一下。下一步我们将在管理的基础上完全应用Windows 2000，让它更好地为我们服务。





Office研究会 办公新概念

业界新闻

微软公司发布新的开发工具包

微软公司日前发布新的开发工具包Office2000 Developer1.5。工具包中包括Exchange2000 Server和SQLServer的工作流设计者(WorkflowDesigner)，以及一个Office Premium拷贝，用于构建基于微软Office的工作流，以及整合Exchange2000消息平台和SQLServer7.0的协作应用软件。微软Office2000开发版工具包定位于专业开发人员，包括企业应用开发人员和解决方案提供商。使用该工具，开发者可以将商业过程一步步展开并形象化，通过添加相应的商业规则和逻辑，使其流程化并更具高效率，从而使业务过程自动化，如实现开支报告、文件路由等。

微软仍将继续垄断桌面办公软件市场

据最新调查数据表明，微软公司以其Office套装软件垄断着桌面办公软件市场，其市场占有率约为94.8%，而其主要竞争对手Corel公司和Lotus公司的占有率分别约为4%和1.2%。与微软的Office相比，尽管Corel公司的WordPerfect，Lotus公司的SmartSuite，Sun公司的StarOffice在某些功能、操作性和价格（甚至免费）上更胜一筹，但这些差异根本不足以使广大用户改变已有的操作习惯，面临与其他众多用户在文件格式和使用软件上的不统一所带来的麻烦而转向新的办公软件。专家指出，目前桌面办公软件市场已十分成熟，相互竞争的各软件在功能上的差异已十分小。在今后几年内，微软仍将继续垄断桌面办公软件市场。其他公司若想从微软手中抢夺更多的份额，就必须有突破性的改进。另外，越来越多的用户已不十分看中办公软件的新功能和新特性，他们追求的是更高的稳定性、更简易的安装及操作性和更少的Bug。

专家指出WAP技术将迅速过时

英国移动通信运营公司资深营销经理Neil Bent近日指出：由于目前客户所用到的大部分互联网功能都是在连网的电脑上使用的，手机只不过是代替品而已，所以WAP（Wireless Application Protocol，即无线应用协议）将被人们作为偶尔为之的手机功能，只有在人们出行的时候，WAP才有实际意义。到明年早些时候，移动互联网设备的使用将使WAP技术迅速过时，用户将能用更高速的GPRS传输方式进行通讯，WAP技术很可能成为GPRS服务的垫脚石，GPRS技术可能是更高级的移动互联网服务的前驱。

用户关注基于Linux的办公软件

近日，在美国IT业界进行的一项民意调查表明，尽管Linux操作系统的增长势头迅猛，但就当前基于Linux的办公软件相对于基于Windows的办公软件还十分少且功能不强的情况来说，超过60%的IT界用户并不倾向于Linux系统。对于政府要将微软公司分割成开发操作系统和办公、商业软件的两个公司的做法，被调查者说法不一。但大部分认为如果此分割法案能促使微软对基于Linux系统的办公软件的大力开发，他们将会考虑转向Linux系统。

IBM ViaVoice世纪版屡获殊荣

IBM专门为苹果机研制的ViaVoice世纪1.0版语音识别系统在美国加州举行的第五届苹果设计大奖赛中被评为Mac操作系统的“最佳新产品”。IBM ViaVoice世纪1.0版被纽约时报选为2000年最受欢迎的十大顶尖商务软件之一，并两次被该报列入杰出商务软件的推荐名单。自去年底，IBM在市场上率先推出专门用于Mac平台的连续语音识别软件后深受欢迎。它可以提供直观而易用的界面，使Mac使用者可以轻松地处理日常工作，如通过语音发送电子邮件或修改文件。

CERT督促Office 2000用户尽快安装补丁

位于美国匹茨堡，专门监测调查电脑安全问题的CERT(计算机紧急情况反映组)近日指出，基于先前发现的Office 2000中的安全漏洞，希望Office 2000用户能尽快安装微软公司的相关补丁。此安全漏洞能使怀有恶意的人通过网络来禁用Office 2000中的宏警告保护功能，并能自我复制，通过Outlook地址簿中的地址清单发送出去。该安全漏洞与一个名为Microsoft Office UA Control的ActiveX控件有关，Word 2000, Excel 2000, PowerPoint 2000和Outlook 2000中都含有此控件。

邮件合并在教学管理中的应用

在日常教学管理中我们常常需要编辑处理一些会议通知之类的文档，在这类文档中除了少数内容（如姓名）不同外，其它的内容都相同。如果使用普通的编辑方法，即便是将相同的内容复制过来，然后再将每个人的姓名填入到会议通知上，或将地址和姓名填入到信封上，这也是一件令人厌烦的工作。利用Word提供的邮件合并功能，我们可以很轻松地完成这项工作。下面我们用学校管理中填写学生成绩报告单的例子来具体说明邮件合并的使用方法。

成绩报告单是班主任每学期都必须完成的一项重要工作，传统的手工填写不仅效率低，而且容易填错，而利用Word的邮件合并我们可以很方便地完成这项工作。具体操作步骤如下：

1、首先我们建立好班级学生的成绩档案。学生一学期各门课程的成绩一般学校都会把其建成数据库，我们可以直接利用这些现成的数据。如果没有现成的数据，那必须将班级学生成绩建立成数据库、电子表格等形式。一般以数据库的形式较常见。为方便说明起见我们将建好的数据库取名为“表1”，并将之保存在“我的文档”文件夹中。数据库格式如图1。

表1

班级	姓名	语文	数学	英语
纺991	张三	77	88	99
纺991	李四	76	89	98
纺991	王五	78	85	94

图 1

2、打开Word程序，编辑好成绩报告单。样式如图2。

无锡轻大梁溪学院成绩报告单

（1999~2000 学年第一学期）

班级________ 姓名________

课程名称	成绩	课程名称	成绩
语文		…	
数学			
英语			
…			
学校评语			
家长意见			

开学时间：2000 年 2 月 18 日。

注：该成绩单由家长签名后，开学交院办。

图 2

3、打开Word 菜单中的“工具（T）”栏，单击“邮件合并（R）…”命令，出现“邮件合并帮助器”对话框，如图3所示，在该对话框中列出了创建合并文档的3个步骤。

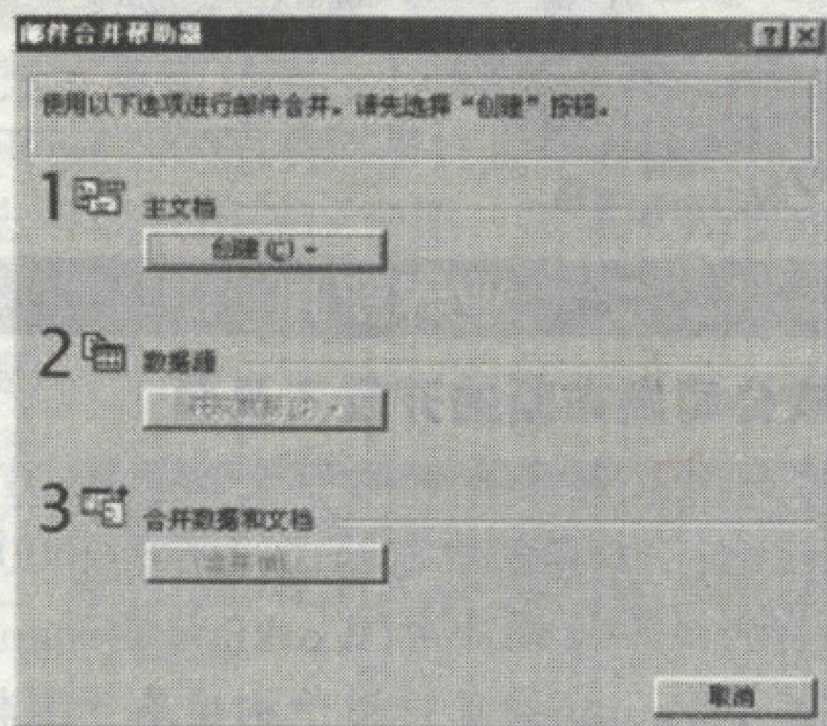


图 3

4、选取第一步“主文档”，单击“创建（C）”按钮，在出现要创建的类型选项中选择所要的类型，例如选择“分类（C）”。如图4所示。

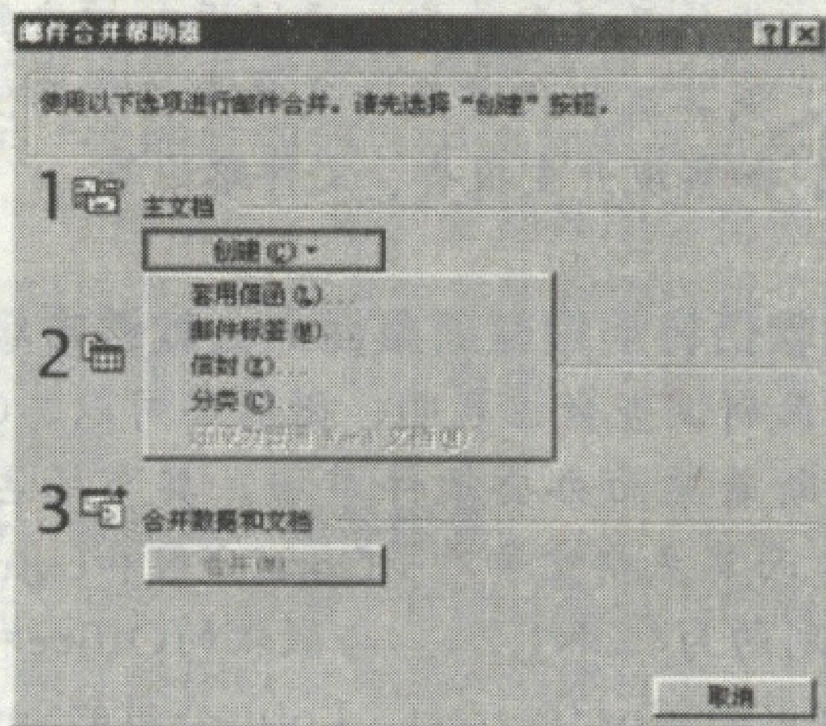


图 4

5、单击“分类（C）”按钮，这时系统弹出一个对话框询问你是用“活动窗口”作为合并文档还是新建一个文档作为主文档，如图5所示。

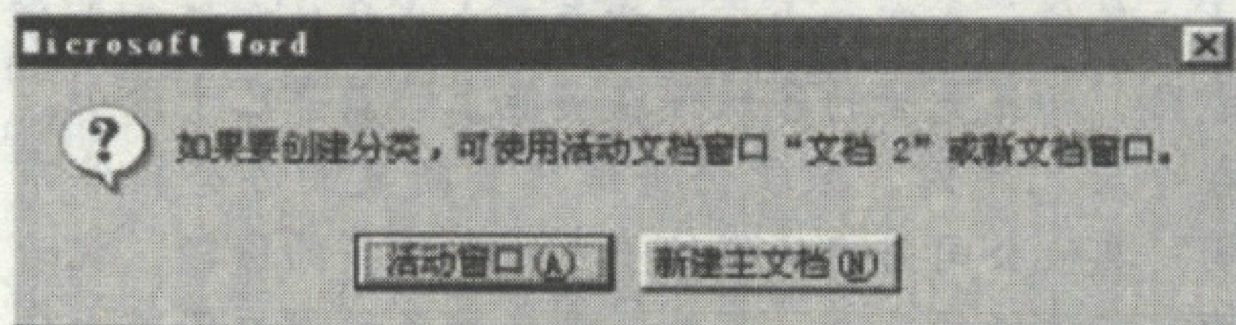


图 5

6、单击“活动窗口（A）”按钮，使用当前编辑的文档作为合并文档。（如果使用“新建主文档（N）”按钮，则重新建立一个新文档作为合并文档。）这时将返回“邮件合并帮助器”对话框，在对话框中的“主文档”标题下显示出合并类型以及主文

档名称，如图6所示。

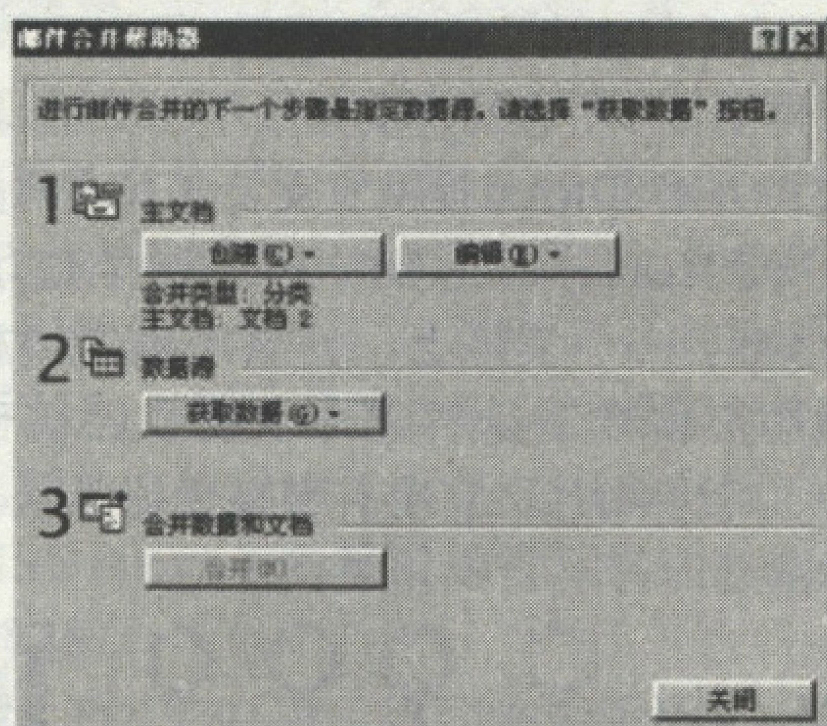


图 6

7、单击第二步“数据源”下的“获取数据（G）”按钮，打开下拉菜单，在菜单中选取要进行邮件合并的数据来源。单击“打开数据源”，打开我们第1步所建立的保存在“我的文档”中的数据库“表1”。

8、这时系统出现“确认数据源”对话框，选择相应的打开数据源的方式，然后单击“确定”按钮。如图7。

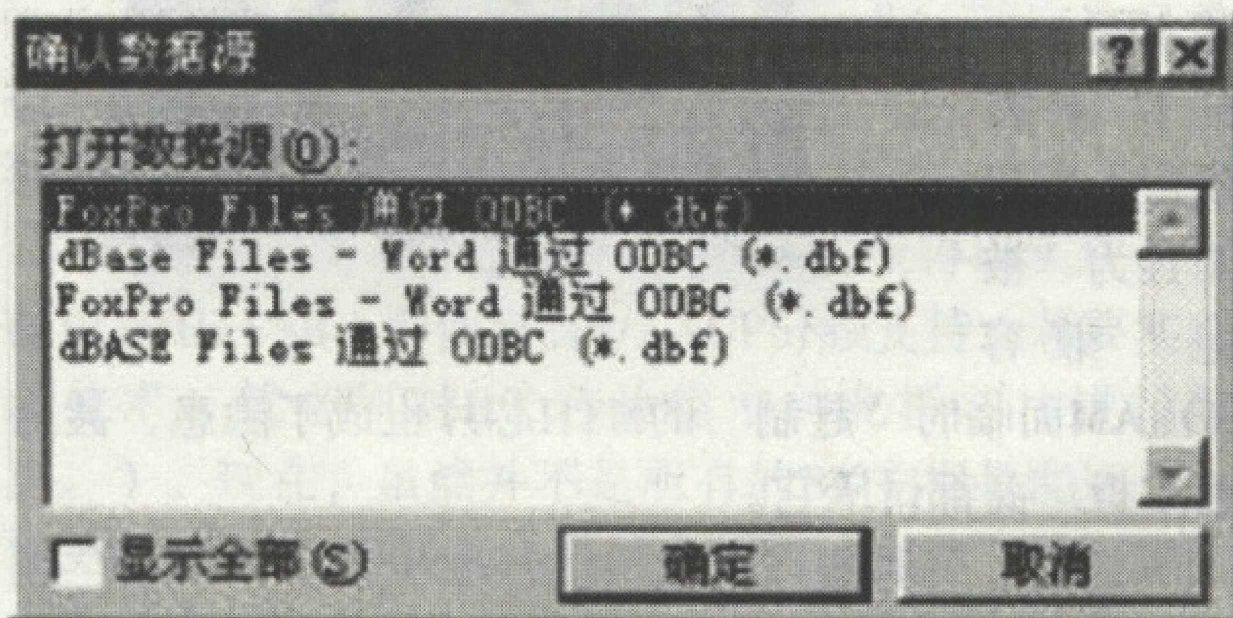


图 7

9、由于我们在主文档中尚未插入合并域，所以系统弹出提示框（图8）。

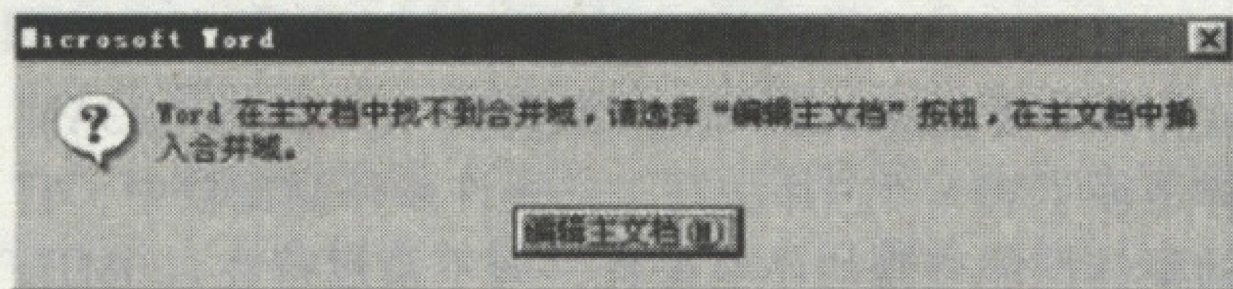
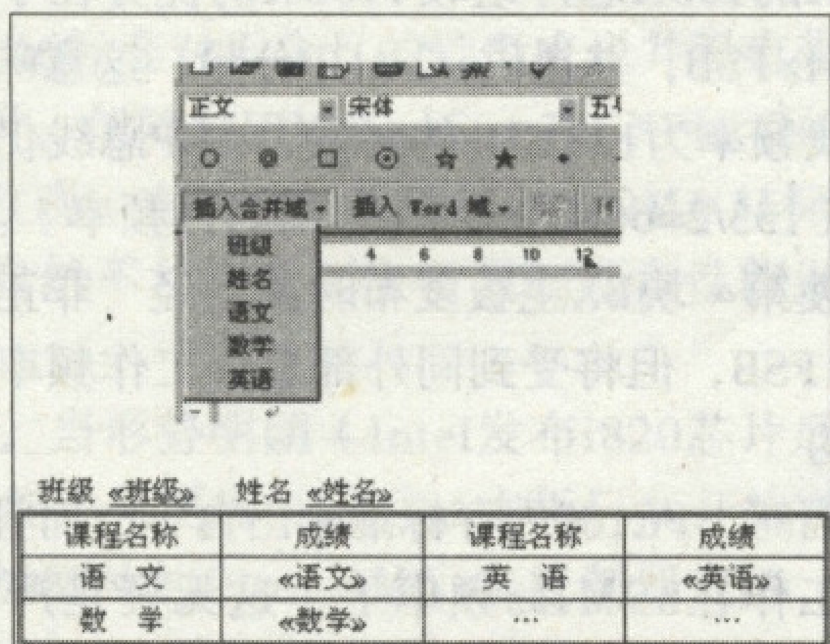


图 8



班级 «班级»　姓名 «姓名»

课程名称	成绩	课程名称	成绩
语 文	«语文»	英 语	«英语»
数 学	«数学»	…	…

图 9

10、单击“编辑主文档（M）”按钮，编辑主文档。将插入点移到要插入合并域的位置，单击“插入合并域”按钮，选择要插入的合并域，并将其插入相应的地方。如图9所示。

11、编缉完文档后打开“工具（T）”菜单，单击“邮件合并（R）…”命令，弹出如下所示的对话框（图10）。

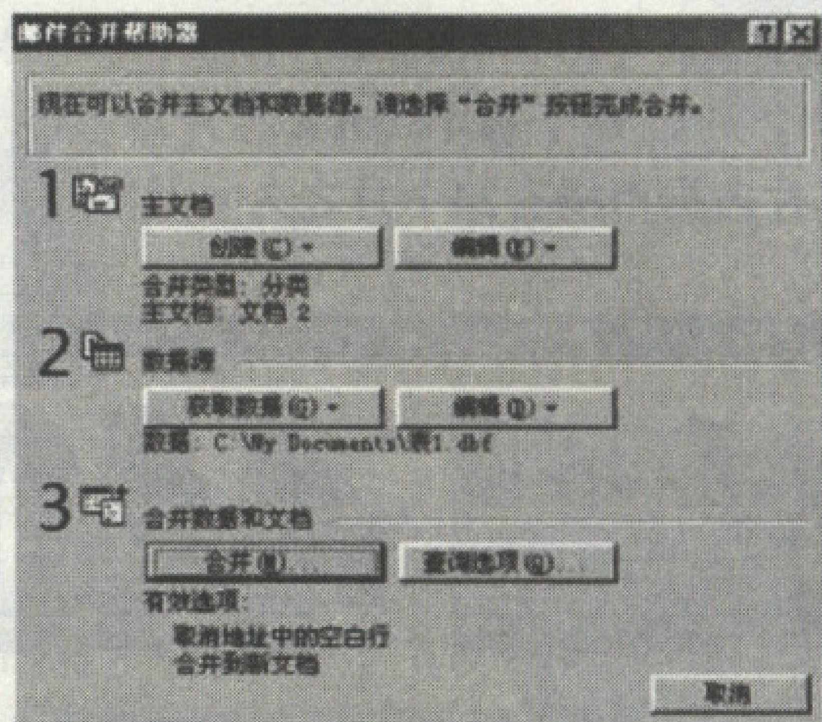


图10

12、单击第3步中“合并（M）”按钮，出现“合并”对话框（图11），在“合并到”下拉列表中选择

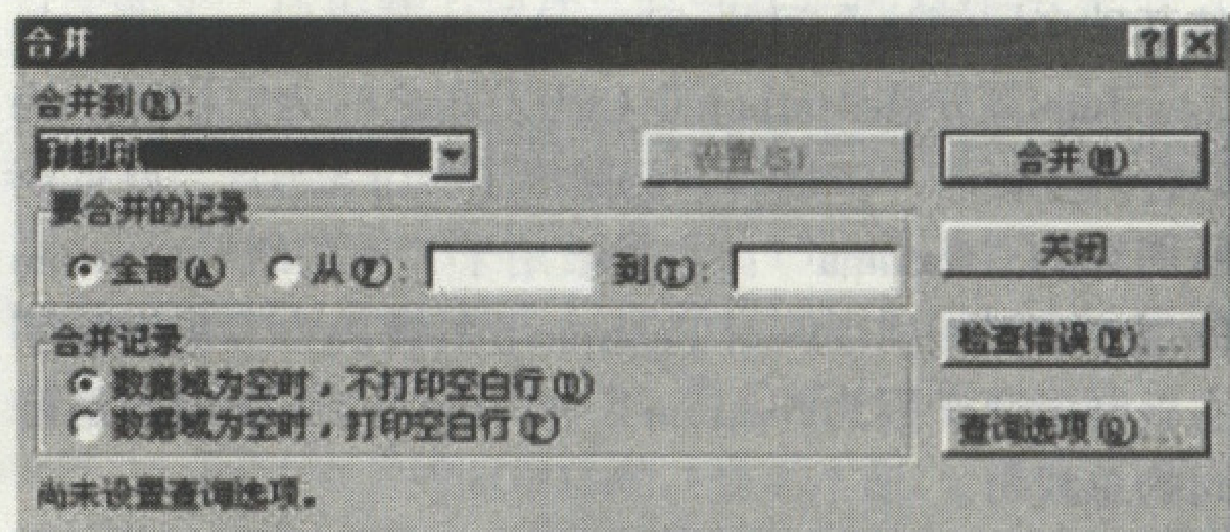


图11

将文档合并到何处。由于我们的成绩报告单只须打印出来，所以我们选择合并到“打印机”。

13、单击“合并”按钮，这样我们就可以得到一份份精美的成绩报告单。当然如果在第一步把“学校评语”也作为一个字段的话，我们甚至把“学校评语”也可以打出来。

邮件合并在日常教学管理中还可以在很多方面得到应用，如艺术类学生的专业课程考试成绩发布。每年大量学生的艺术考试成绩发布非常烦琐，仅仅是信封填写就很累人了，更何况还有每个人的各门考试成绩。而利用邮件合并功能就可以替我们省去这些麻烦。我们可以用它来打印考生信封，生成考生成绩通知书。这样我们发布成绩相对就轻松多了。除此之外我们还能利用它打印家长会议的通知书、学生竞赛的获奖通知、教学任务通知书等等。具体操作大家可以参照上面过程，这里就不一一详述了。Word的邮件合并功能确实能为我们教学管理工作带来不少方便，希望大家都能学会以提高工作效率，享受计算机办公的快乐。

江苏 张健生

ZHUBANZONGSHU Intel 440BX 133MHz 主板综述

晶合实验室



1998年5月Intel发布440BX芯片组，历经两年，我们当中的绝大多数人仍在使用基于此芯片的主板。在Intel早期的两块slot-1接口适应芯片身上并没发生过这种业界“罕见”的现象。第一块为PentiumⅡ CPU研发的主板芯片，440FX，仅“存活”了几个月：从PentiumⅡ初次亮相到1997年8月440LX芯片问世；440LX芯片“风光”了7个月后终于被440BX芯片取代。但为什么440BX芯片占据市场有24个月之久（其实，到目前为止仍然如此）而一直得到主板厂商们的青睐呢?

这只能用“需求”是产品占领市场的基础来回答这个问题。

Intel需要在PentiumⅡ CPU发布之时为它搭配一块适合的主板芯片。最后它们搬出了440FX芯片，就是众所周知的“Natoma”，它曾被用于“入门级”Pentium Pro主板而现在作为一个PentiumⅡ的解决方案提供给了主板制造商（因为PentiumⅡ与Pentium Pro使用的是相同的总线）。

在PentiumⅡ渐入佳境时，Intel致力开发下一代440芯片中的图形性能，又推出了440LX，这是第一块具备AGP支持功能的芯片。

Intel向BX芯片的转型主要是因为66MHz FSB（Front Side Bus）CPU（PentiumⅡ333/300/266/233）向100MHz FSB CPU过渡已经迫在眉睫。增加FSB频率的好处不单是将降低PⅡ系列CPU的倍频，更重要的是将提高CPU和芯片与内存之间的数据带宽。AGP总线在440LX芯片上只能提供533MB/s的系统总线/内存带宽，533MB/s的可用内存带宽在66MHz的440LX芯片上将成为潜在的“瓶颈”；当系统总线和内存总线的工作频率提升到100MHz的时候，可用内存带宽也将随之提升到800MB/s。

Intel研发的下一个产品是深受用户喜爱的BX芯片组的后继者——Camino芯片组，开始我们以为Camino芯片组（即i820）只是在BX芯片组的基础上添加了133MHz FSB和Ultra DMA 66的支持。但通过产品发布带来更多的消息，我们得知，i820将支持一种新的内存，RDRAM，同时，芯片组也将兼容SDRAM。



传言得到证实，i820确实添加了133MHz FSB/Ultra DMA 66支持并对SDRAM提供了支持（其实只是在主板上提供了一个Memory Translator Hub即MTH芯片，用来支持SDRAM）——实际上，如果使用i820芯片作平台，普通用户根本消受不起（主要原因在于昂贵的RDRAM），较440BX，它没有带来性能飞跃（象当初Intel宣称的那样）。相反，它的性能表现让人失望而且为“被迫”兼容SDRAM而临时“赶制”的MTH芯片也成了隐患，甚至连主板厂商都讨厌它。

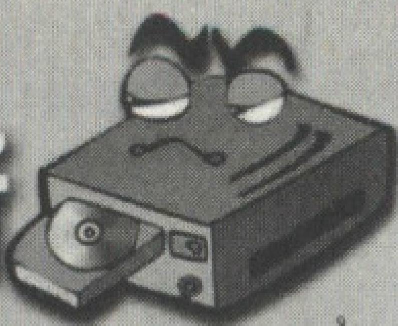


这时，一种很“搞笑”的局面出现了。Intel“强迫”主板厂商向市场提供并卖出尽可能多的i820主板，但因为市场反应平淡，消费者的购买欲望很低，i820主板滞销。与此同时，VIA（威盛）开始向主板厂商推销他们的Apollo Pro 133A芯片组，若要133MHz FSB支持并非要选择i820。但是很遗憾，Apollo Pro 133A同样遵循了VIA“芯片法则”，在许多评测比较中，它的整体性能表现均不是最佳，尚不及运行在100MHz FSB时的Intel 440BX主板。

VIA的133A芯片组较440BX的优势在于它正式支持133MHz FSB，并提供1/2 AGP分频，这意味着在主板外部总线频率为133MHz的时候，AGP总线仍以标准频率工作（133/2=66MHz=AGP标准时钟频率）。

即使第一块BX主板发布时就已经“非正式”支持133MHz FSB，但将受到同外部总线工作频率相同的内存的制约

（当时，PC100内存标准刚出台），而且AGP显卡也必须工作在89MHz频率下，这无疑是严峻的考验（133×2/3=89MHz，超过66MHz标准频率35%之多）。

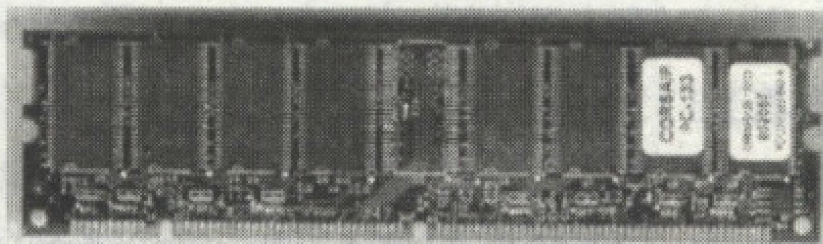


运行在133MHz FSB下的BX芯片组

前文提过，BX芯片组在1998年5月发布之时，基于它的主板就已经“非正式”支持133MHz FSB了。

首先，主板厂商在过去的两年内一直致力于改进和优化他们的设计工艺，并取得了不小的进步。用基于BX芯片组的主板搭建的平台，性能和稳定性均让人放心。尤其是来自研发、出品过很多主板的知名公司（如ASUS、ABIT）的精湛的设计制造工艺使更高的FSB得以实现。

其次，PC133内存标准不断得到完善，最终由VIA确立。它完全采用133MHz系统总线频率设计。不久



前，Micron开始发布它们的E系列产品，正式工作频率达到133MHz CAS=2标准，性能方面将超过133MHz CAS=3内存5%-10%。

最后，显卡制造商也作了很大让步（其实这只是技术发展的趋势罢了），总线频率“宽松”多了，不再局限于66MHz的AGP标准。

上述3个因素综合起来，使BX主板得以实现运行在133MHz FSB（即使没有1/2 AGP分频支持，若要实现此技术，就必须对BX芯片组中的北桥芯片进行修正。）。现在，虽然并不是所有的BX主板都能运行在133MHz FSB，但最新出品的主板将“成功”的可能性大大提高，尤其是ABIT、ASUS、AOpen和MSI等厂商的产品。

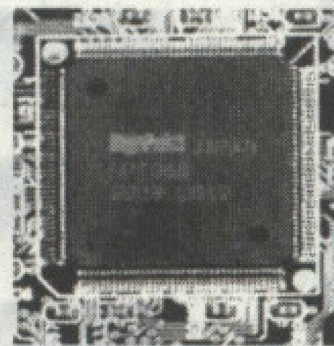
BX芯片组支持Ultra DMA 66?

如果现在买一块BX主板，相信“奢望”它支持几个月后的新处理器（Willamette将采用全新的总线设计）的人不会很多，但BX主板用户们都希望他们的主板支持Ultra DMA 66。

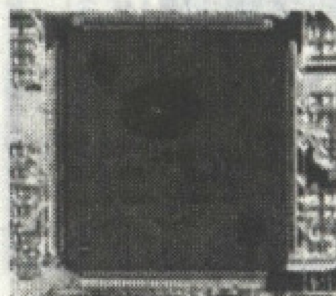
Ultra DMA 33与Ultra DMA 66的性能比较显示，Ultra DMA 66标准对于今日的硬盘来说并没有带来本质的性能提升，但随着IBM DeskStar 75GXP硬盘的面世，情况有所改观，它的性能表现受限于DMA 33标准，BX主板用户自然不甘心看到主板限制硬盘性能发挥的情况发生。

去年，当形势明朗（Intel发布i820芯片后，证明BX芯片还能走得更远）以后，主板厂商开始在他们的主板上添加额外的Ultra DMA 66控制器支持，那时，Ultra DMA 66的支持形同虚设，因为没有哪款硬盘能突破33MB/s的（外部）数据传输率，但仍有许多用户只为Ultra DMA 66就添购了新的主板。

想要一块支持Ultra DMA 66的BX主板？选择范围可不大哦。目前，Promise、CMD和High Point出品的控制器被广泛用于BX主板来增加Ultra DMA 66支持。多说一句，如果你的主板上没有集成任何一种控制器，只需购买一块板载上述任一种芯片的插卡就行了。



用于ABIT BE6-Ⅱ和Soyo SY-6BA+Ⅳ



用于ASUS CUBX



用于Gigabyte GA-6BX7+和Microstar BXMaster

AGP 2×与AGP 4×

Intel的i820和VIA的Apollo Pro 133A芯片较“老哥”BX芯片的另一个优势在于它们均支持AGP 4×传输模式，比BX芯片支持的AGP 2×模式理论上快一倍。

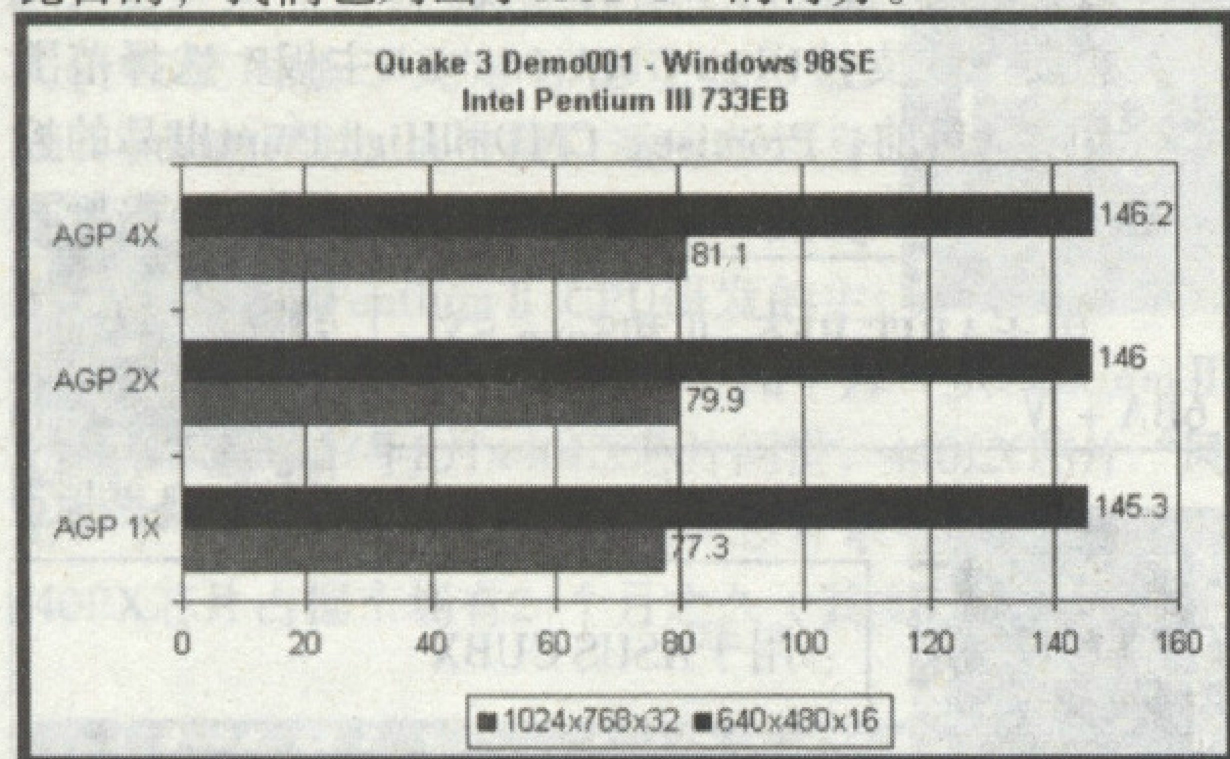
32-bit（位）的AGP总线，当工作在2×模式下时，峰值传输率是533MB/s；相同的AGP总线，当运行在4×模式下的时候，峰值传输率为1.06GB/s。单从两者的比较来看，AGP 4×比AGP 2×有明显优势，但如果将显卡的可用显存带宽考虑在内（主流产品通常在3-5GB/s之间，GeForce为2.7GB/s，GeForce 2为5.3GB/s），AGP 4×提供的1.06GB/s的显存带宽显得“微不足道”了。

当你从使用显卡的本地显存（local memory）转为通过AGP总线调用系统内存的时候，AGP 4×与AGP 2×的差别根本就不明显了。

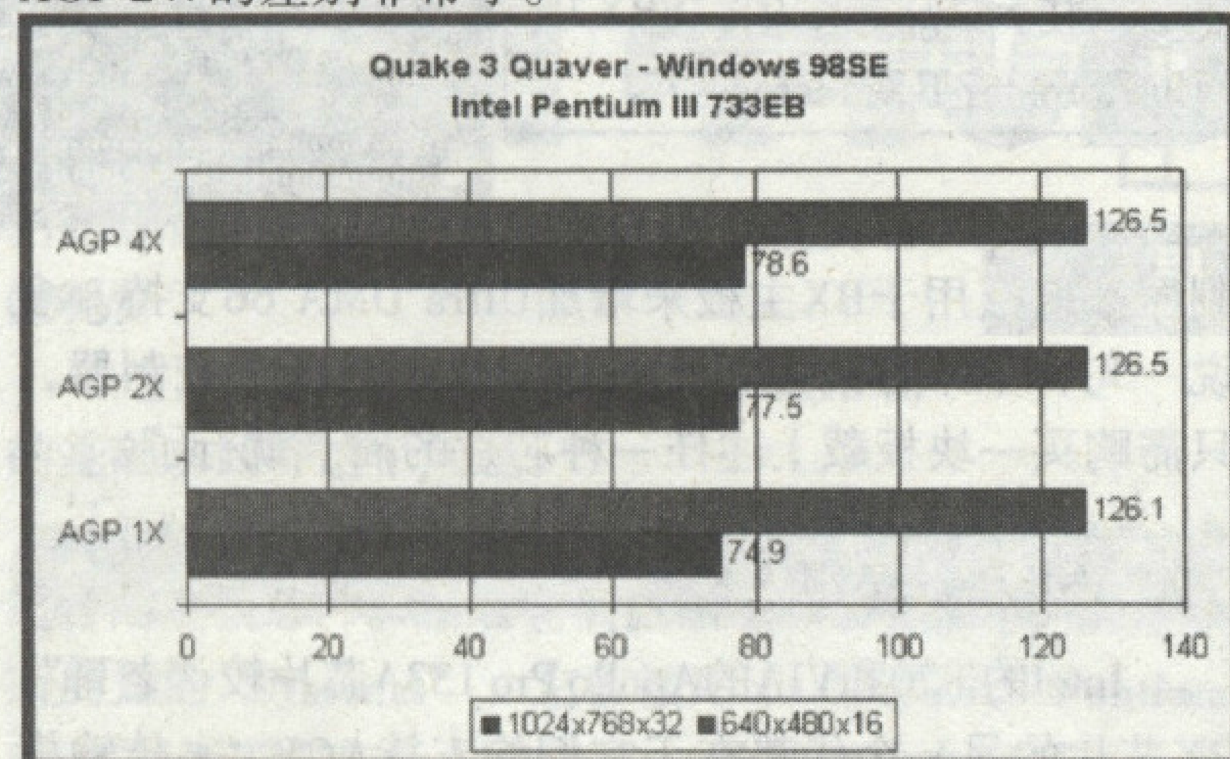
另一点是因为BX芯片组仅支持AGP与FSB的分频比为2/3或1/1，当FSB为133MHz的时候，AGP总线工作在89MHz频率，超过66MHz的标准频率整整33%。随系统频率提高，AGP总线的频率也提高，在89MHz AGP频率时，并非是AGP 3×模式（因为100MHz AGP频率才在理论上等效于AGP 3×）。实际峰值传输率为712MB/s，比AGP 2×时的533MB/s提高了34%。

为了证明AGP 4×和AGP 2×的差别“微乎其微”，我们进行了测试对比，为了消除所有潜在的“瓶颈”而只比较AGP 4×与AGP 2×，我们使用了

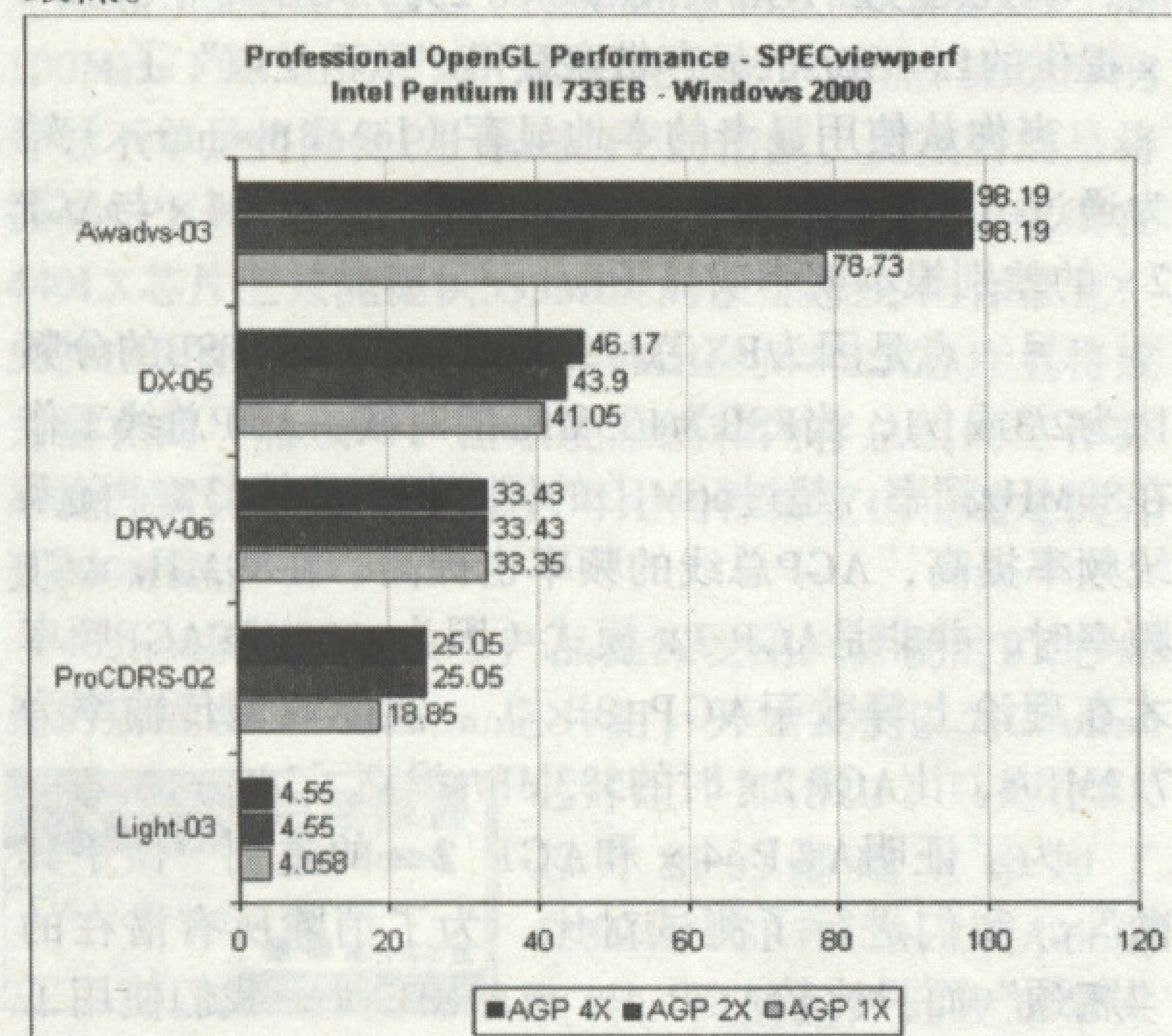
GeForce 2 GTS显卡在i820平台上进行测试。考虑到对比目的，我们也列出了AGP 1×的得分。



你也看到了，在正常的游戏环境中，AGP 4×与AGP 2×的差别非常小。



即使在对显存调用强度大的环境如Quaver（Quake 3 Arena中最复杂的DEMO场景之一）中，差别也不是很大。尽管在这个特殊环境中，GeForce得益于S3TC支持和enhanced texture manangement routines即增强纹理管理方案（这是5.22雷管驱动的一部分），提高了本地显存的使用效率，把对AGP纹理的调用降为最低。



在高端测试中，AGP 4×与AGP 2×的差别仍然不大，但AGP 1×与后两个传输模式就有实质性的不同。

候选者

我们的综述中选出了7块主板：ABIT BF6、ABIT BE6-Ⅱ、AOpen AX6BXC Pro Gold、ASUS CUBX、Gigabyte GA-6BX7+、Microstar BXMaster和Soyo SY-6BA+Ⅳ。

首先，在进行过基准测试和稳定性测试后，我们发现，7块主板中的任意一块在133MHz FSB时的稳定性测试中的表现都很平均。

在24小时循环Content Creation Winstone 2000测试中，没有一块主板“死机”超过3次。而Apollo Pro 133A和VIA KX133主板在相同的测试中平均“死机”次数均超过6次。BX平台无疑是经典之作，甚至在超频以后依然稳定。如果选对了配件，你的BX 133MHz平台亦能像我们测试中的平台这样稳定。（PCI卡不是问题，因为即使在133MHz频率下它也能工作于1/4分频即标准的33MHz频率。）

我们发现这些主板中的最高“可行”FSB为155MHz，Soyo SY-6BA+Ⅳ是唯一一块能使CPU稳定工作在155MHz×5.5频率的主板，甚至能运行3D游戏和应用程序，但在155MHz×5.5时，较其在133MHz设置时的表现，它的稳定性明显下降了。我们无法设置更高的FSB，屡次尝试均告失败。在你们发问前，我们要告诉你们，我们的ABIT BF6在150MHz频率时测试无法顺利进行，因此在150MHz以上多1MHz的提高几乎都是毫无意义的。我们测试使用的是Micron E SDRAM，运行在133MHz CAS=2，也是目前唯一能达到此工作状态的PC133内存。

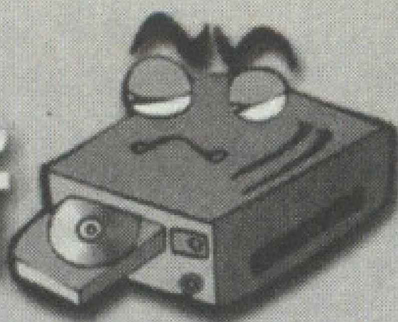
我们发现的另一个问题来自ASUS CUBX，它板载了CMD控制芯片用来支持Ultra DMA 66，但无论你是否使用了DMA 66硬盘和缆线，都需要手动开启此功能。

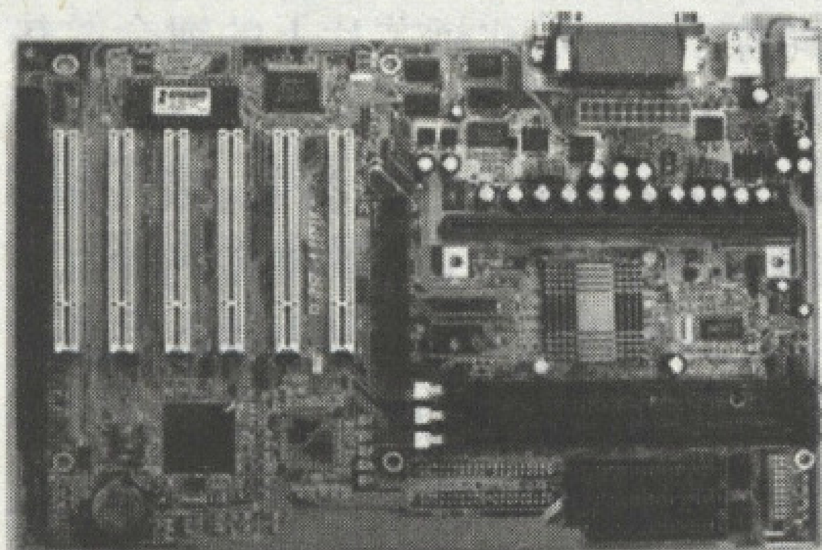
测试使用的所有主板都有板载Ultra DMA 66控制芯片，如果驱动未安装或安装不正确，则可能会出现“死机”或无法启动引导等现象，所以在正式使用前请确保正确安装了驱动。

HighPoint 控制器作为Ultra DMA 66控制器在Windows“设备管理”中的SCSI设备下却显示为2个设备，而ASUS CUBX的CMD控制器在IDE设备下显示正确，看来，这些主板工作时各有怪癖。

ABIT BF6

ABIT BF6是一块性能相当平均的BX主板，除Intel PⅡ4e南桥芯片提供的2个USB端口外，它没有提供任





主板特性	
CPU接口	Slot-1
芯片组	Intel 440BX
L2 Cache	NA（集成芯片内）
规格标准	ATX
总线频率	66/75/83-200每1MHz调节
支持电压	自动侦测 1.3V-3.5V可调
内存插槽	3个168线DIMM插槽
扩展槽	0 AMR 1 AGP 6 PCI（5个“全长度”） 1 ISA（1个共享/0个“全长度”）
BIOS	Award 6.00PG w/ ABIT SoftMenu Ⅲ
6 PCI（5个“全长度”）	1 ISA（1个共享/0个“全长度”）
BIOS	Award 6.00PG w/ ABIT SoftMenu Ⅲ

何Ultra DMA 66控制器与额外的USB接口。

板载6个PCI槽，但除一个额外的PCI控制芯片外，只有5个PCI槽能支持Bus master（主）设备，第6个PCI槽仅支持Slave（从）设备，供不需Master槽的设备使用。但在使用诸如PCI图形加速卡（Voodoo 2)和一些网络适配器的时候，第6个PCI槽仍是受到限制，因此大多数时候，BF6是一块提供5个PCI槽的主板。

BF6上除第6个PCI槽外，另5个都能插“full-length”（全长度）的卡。当你计划购买PCI接口的Voodoo 5时，这将很有用。主板上仅提供1个ISA插槽但无法使用“全长度”插卡，但现在好象没必要复古到“极老”的ISA时代。

BF6上的AGP槽同第1或第2个PCI槽共享一个IRQ，这要视使用频率而定（只能有一个），第3和第6个PCI槽共享一个IRQ，第4和第5个PCI槽与USB控制器共享一个IRQ，这是6 PCI槽BX主板中最常见的IRQ共享分配方法。

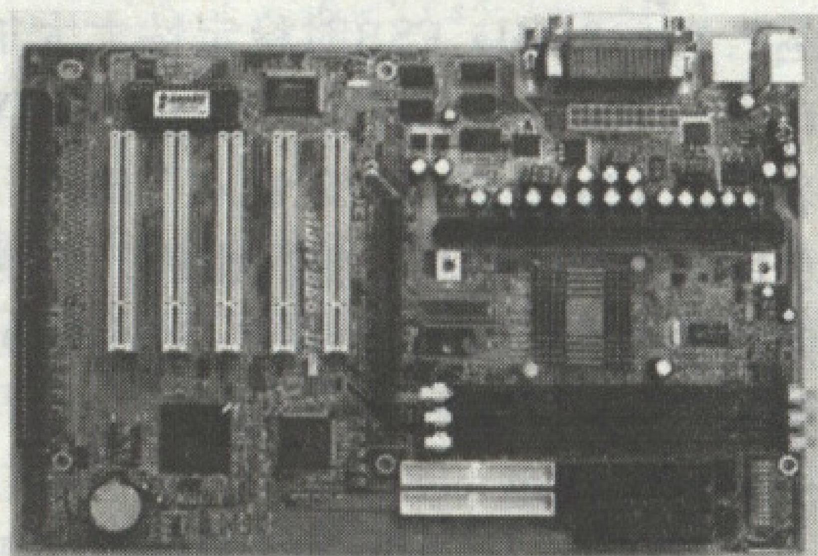
使BF6从众多产品中脱颖而出的是板上集成的Award 6.00PG BIOS中带有的ABIT专利SoftMenuⅢ jumperless（免跳线）CPU Setup&Configuration程序，SoftMenuⅢ提供了一共120个FSB速度设定选择，标准的66/75/83加上84-200MHz频率间的每1MHz递增调节。同时，提供PCI分频选项（1/2、1/3或1/4 FSB分频）、AGP分频选项（2/3或1/1 FSB速度）、CPU核心电压调节（默认电压+/-0.3V）。SoftMenuⅢ还具有PCI/AGP I/O（输入/输出）和SDRAM电压调节的功能，3.2V-3.9V每0.1V可选（默认是3.3V），同时还提供L2 Cache延迟控制。所有这些都最大可能地保证了超频的成功，所有设置都有清楚的短语说明，因此在出现严重故障时能使恢复工作从简。

除SoftMenuⅢ设置外，BF6提供了一个10 dip开关用来控制板载的免跳线设置。这主要针对OEM和系统集成商而非大多数硬件发烧友。

ABIT为BF6提供了许多BIOS更新，旨在提高133MHz FSB下的稳定性。我们分别试用了一个“老版本”的BIOS与宣称“提高SoftMenu中133MHz选项性能”的较新的RV版本BIOS，使用“老版本”BIOS时，BF6运行3D游戏和应用程序有“死机”情况发生，而换用新的RV版本BIOS时，系统的稳定性明显提高，3D游戏和应用程序不再有“死机”现象。这个BIOS在ABIT网站上提供下载。

ABIT BE6-Ⅱ

BE6-Ⅱ与BF6除一处明显的不同外，其他都基本一样。BE6-Ⅱ集成了HighPoint HPT366 Ultra DMA 66控制器，使主板具有了Ultra DMA 66支持，由于板上提供了一个HPT 366控制器，BE6-Ⅱ比BF6少了一个PCI槽，因为HPT 366相当于一个PCI设备。HPT 366和前4个PCI槽支持Bus master，第5个PCI槽是Slave槽，与BF6上第6个PCI槽相似。



主板特性	
CPU接口	Slot-1
芯片组	Intel 440BX HighPoint HPT366 UDMA 66 Controller
L2 Cache	NA（集成芯片内）
规格标准	ATX
总线频率	66/75/83 200每1MHz调节
支持电压	自动侦测-1.3V-3.5V可调
内存插槽	3个168线DIMM插槽
扩展槽	0 AMR 1 AGP-5 PCI（4个“全长度”） 1 ISA（1个共享/0个“全长度”）
BIOS	Award 6.00PG w/ ABIT SoftMenu Ⅲ

很遗憾，能在Slave槽上工作的设备受到限制，包括一些PCI图形加速卡，如Voodoo 2和一些网络适配器，多数情况下，BE6-Ⅱ是一块4 PCI槽的主板。

与BF6一样，BE6-Ⅱ上有5个“全长度”PCI槽，而唯一的ISA槽不支持“全长度”插卡。

BE6-Ⅱ板载的HPT 366并没有改变其IRQ的共享分配方式。AGP槽仍可与第1或第2个PCI槽共享一个IRQ，第4或第5个PCI槽仍与USB控制器共享一个IRQ，但第3个与第6个PCI槽的共享方式有所不同（因为板上无第6个PCI槽），第3个PCI槽与板载的HPT 366控制器共享一个IRQ。

现在已知HPT 366与一些设备存在兼容性问题，包括CD-ROM甚至一些硬盘，你最好在网络上查看BE6-Ⅱ用户的类似遭遇，然后决定在HPT 366通道上使用的设备。板载此控制器的好处是仍可以使用Intel PⅡX4e南桥芯片提供的两个Ultra DMA 33通道，用于连接非

Ultra DMA 66设备。

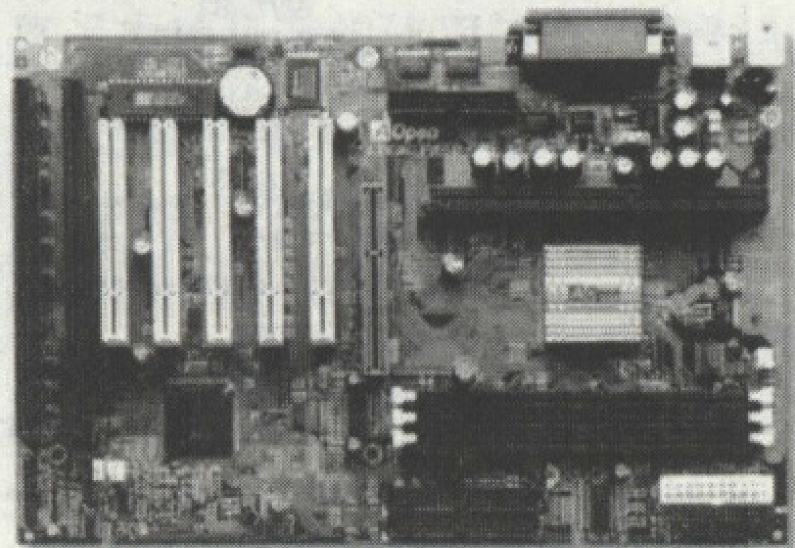
与BF6一样，ABIT专利的SoftMenuⅢ jumperless CPU Setup&Configuration使BE6-Ⅱ卓尔不群。板上Award 6.00PG BIOS中集成的程序可提供一共120个FSB速度设定，标准的66/75/83加上84-200MHz每1MHz递增，它同样支持PCI分频调节（1/2、1/3或1/4）、AGP分频调节（与FSB比可设定为2/3、1/1），CPU核心电压调节（默认+/-0.3V）。SoftMenuⅢ也支持PCI/AGP的I/O电压与SDRAM电压调节，3.2-3.9V每0.1V递增（默认是3.3V）、L2 Cache延迟亦可调节，所有这些都最大程度地保证了超频的成功。所有设置都有清楚的短语说明，使操作严重失误后的恢复工作更简单。

除SoftMenuⅢ jumperless设置外，BE6-Ⅱ板载一个10 dip的开关用来控制免跳线设置。这主要是针对OEM和系统集成商的，而非大多数硬件发烧友。

和BF6一样，BE6-Ⅱ也得到了ABIT提供的许多版本的BIOS支持（实际上，使用的是相同的BIOS），使运行在133MHz FSB时稳定性大大加强。我们试用了BE6-Ⅱ的一个“老版本”BIOS和RV版本BIOS，测试表明：BE6-Ⅱ使用“老版本”BIOS运行3D游戏和应用程序时会有“死机”情况出现，使用RV版本BIOS时，系统的稳定性大大提高了。这个BIOS同样在ABIT网上提供下载。

AOpen AX6BC Pro Gold

让我们回到1999年7月，与AX6BC Pro Gold相逢时。它给我们留下深刻印象，赢得了当时的Slot-1 BX主板“编辑选择奖”，现在，使用133MHz FSB，它仍表现优异。



主板特性	
CPU接口	Slot-1
芯片组	Intel 440BX
L2 Cache	NA（集成芯片内）
规格标准	ATX
总线频率	66/68/75/83 100/103/112/117/124/129 133/138/143/148/153
支持电压	自动侦测-1.3V-3.5V可调
内存插槽	3个168线DIMM插槽
扩展槽	0 AMR-1 AGP-5 PCI（5个“全长度”） 2 ISA（1个共享/1个“全长度”）
BIOS	Award 6.00PG

AX6BC Pro提供了5 PCI槽，全部是bus master PCI槽，5个中的4个支持“全长度”插卡，而第5个插槽受到了一个3-pin风扇接口的限制。

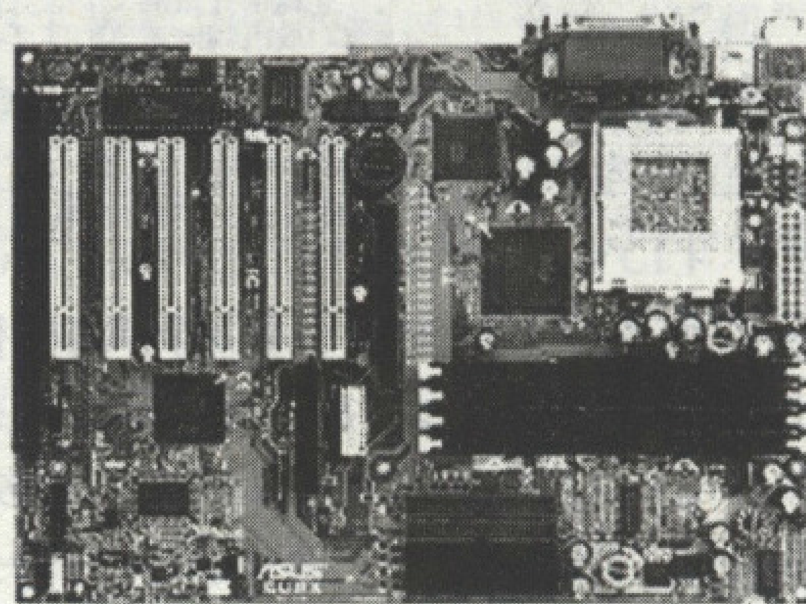
它保持了1999年发布时的原有模样，仍没有Ultra DMA 66控制器和额外的USB接口。它名字中的“Gold”一词源于443BX北桥芯片上的镀金散热片。

该主板共享IRQ的方式与其他主板类似。第1和第2个PCI槽与AGP槽共享一个IRQ，第4个和第5个PCI槽与板载USB控制器共享一个IRQ，第3个PCI槽由于没有共享所以取决于安装的PCI设备。

AX6BC Pro Gold的BIOS中提供了一个完全的免跳线CPU设置程序，但显然不如ABIT的主板那样“丰富多采”，只是提供了必要的设置选择，包括FSB和核心电压调节。

ASUS CUBX

CUBX是ASUS出品的最新的BX主板，显然值得期待。这块主板是我们综合评测中两块Socket-370接口主板中的一块。比起Slot-1接口主板来，它带来的唯一好处就是无需多花钱添置Socket-370—Slot-1转接卡即直接使用Celeron（赛扬）或PentiumⅢ CPU。CUBX也因Socket-370接口的限制无法使用早期的PentiumⅡ/Ⅲ CPU，而CPU socket周围也太过拥挤，这导致了一些大的散热片/风扇的安装困难或根本无法安装。



主板特性	
CPU接口	Socket-370
芯片组	Intel 440BX
L2 Cache	NA（集成芯片内）
规格标准	ATX
总线频率	66/75/83/100/103 105/110/112/115/120 124/133/140/150
支持电压	自动侦测 1.3V-3.5V可调
内存插槽	4个168线DIMM插槽
扩展槽	0 AMR 1 AGP 6 PCI（4个“全长度”） 1 ISA（1个共享/0个“全长度”）
BIOS	Award 6.00 Medallion

CUBX板载的CMD 648 Ultra DMA 66控制器提供了除两个Ultra DMA 33通道外的两个Ultra DMA 66通道。

除Ultra DMA 66控制器外，主板的左下角还有Alcor Micro USB控制芯片，提供了额外的2个USB接口，该芯片相当于一个USB Hub，因此你无需安装任何驱动，Windows会自动识别。

对大多数最终用户来说，主板拥有2个以上USB接口实际用处不明显，因为另购一个USB Hub也不会很麻烦。但对于诸如Hewlett-Packard（HP，惠普）等OEM厂商来说则不同，他们使用ASUS CUBX主板，利用额

外的2个USB接口可在机箱前面提供USB连接接口。CUBX的“妙”处不仅在于它提供了额外的2个USB接口，同时也提供了一个转接头和主板后置的2个USB接口中的一个共享，你可以通过它把后置的USB接口“引”到机箱前面来。（“改造”过程并不复杂。）

CUBX提供了6个PCI槽，但因为PⅡX4e南桥芯片仅支持5个PCI bus master设备，因此第6个PCI槽为Slave slot。同时，因为CMD控制芯片相当于一个bus master设备，所以第5个PCI槽也只能甘居“Slave”，这样一来，CUBX实际上是一块只有4个bus master PCI槽的主板。唯一一种能在Slave PCI槽上工作的设备是部分PCI显卡，Voodoo 2（因为它不占用IRQ资源）和一些网卡，因此在多数情况下，最后两个PCI槽无法使用。

由于板载6 PCI槽和一个CMD控制芯片，CUBX的IRQ共享方式与其他的主板稍有不同。AGP槽可与第1或第2个PCI槽共享一个IRQ，第3和第6个PCI槽；第4和第5个PCI槽与板载USB控制器共享一个IRQ，CMD控制器与第2个PCI槽共享一个IRQ。

我们发现，软驱接头被放置在第1与第2个PCI槽中间，可能是板上空间紧张造成的。因为“软驱接头”的原因，6个PCI槽中只剩下4个支持“全长度”插卡。

CUBX配备了ASUS自己的JumperFree设置，允许手动选择CPU的FSB和电压设置。最实用处之一是JumperFree设置中可将PentiumⅢ coppermine处理器和其他处理器分别重置为66MHz×4.0和66MHz×2.0，当无法正常引导或CPU设置不正确（或超频过度）的时候将自动进入BIOS中的Advanced Setting Menu（高级设置菜单）。与BF6/BE6-Ⅱ一样，CUBX也提供一个10 dip开关用来控制JuperFree设置，主要是针对OEM和系统集成商，对用户来说，除非你清楚知道设定方法，否则不建议使用。

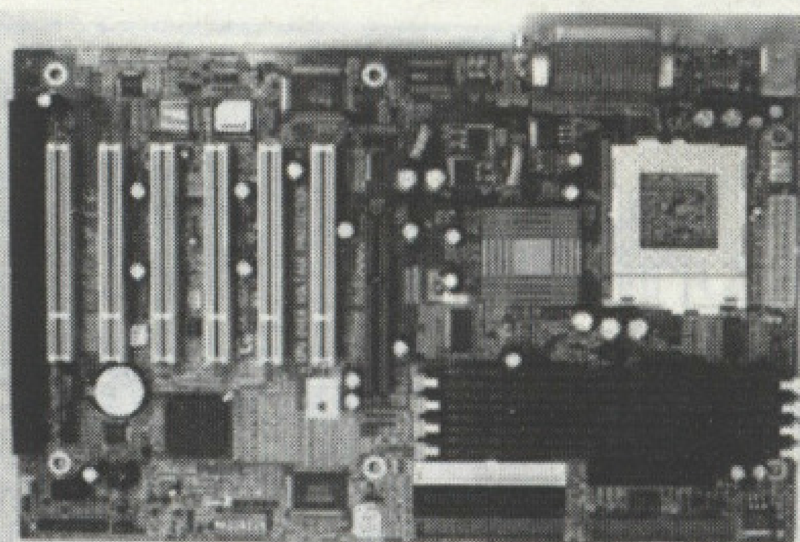
主板也可调节I/O芯片的电压，出厂默认值为3.45V（已经比标准的3.3V高出很多了），可选择的I/O电压设置只有3.45V或3.60V。

Gigabyte GA-6BX7+

Gigabyte GA-6BX7+无疑是块不寻常的主板，不仅因为它的主板特性“豪华”，它蓝色的PCB也很醒目。该板是此次综述中第二块Socket-370接口主板，板载Promise 20262 Ultra DMA 66控制芯片。

Promise控制芯片给主板增添了两个Ultra DMA 66通道，估计不会象ABIT和Soyo主板上的HPT 366控制芯片那样“惹事生非”。

除Promise控制芯片外，Gigabyte的这块主板上还带有Winbond的芯片，对增加的2个USB接口提供支持。



主板特性	
CPU接口	Socket-370
芯片组	Intel 440BX
L2 Cache	NA（集成芯片内）
规格标准	ATX
总线频率	66/100/112/124/133/142/152
支持电压	自动侦测 可调节Vcore（核心电压）提高10%、20%、30%、40%、50%
内存插槽	4个168线DIMM插槽
扩展槽	0 AMR 1 AGP 6 PCI（4个“全长度”） 1 ISA（1个共享/0个“全长度”）
BIOS	Award 4.51PG

6BX7+有6个PCI槽，同样由于PⅡX4e南桥芯片的限制，第6个PCI槽只支持Slave设备。Promise的控制芯片扮演了bus master的角色，第5个PCI槽的权利也被“剥夺”，6BX7+只剩下4个PCI槽可用。唯一可在Slave PCI槽上工作的设备是一些PCI显卡，Voodoo 2和一些网卡，因此多数情况下，最后两个PCI槽并无用处。

6BX7+的IRQ共享方式类似于CUBX，AGP槽与第1或第2个PCI槽共享一个IRQ，第3和第6个PCI；第4和第5个PCI槽与USB控制器共享一个IRQ，板载的Promise控制器与第3个PCI槽共享一个IRQ。

这块主板最大的劣势在于它没有免跳线CPU设置。所有设置均要通过一个8 dip开关，方便了OEM和系统集成商，却不是最终用户和发烧友的最佳选择。同时，Gigabyte提供的电压设置范围也不大。Gigabyte称电压设置为他们的“Magic Booster”，允许你选择比默认高出10%、20%、30%、40%、50%的核心电压，这意味着如果你想给一个最低电压为1.65V的CPU“加”电压，那么按最小范围的调节也将达到1.8V。很明显，它不是超频玩家的明智选择。

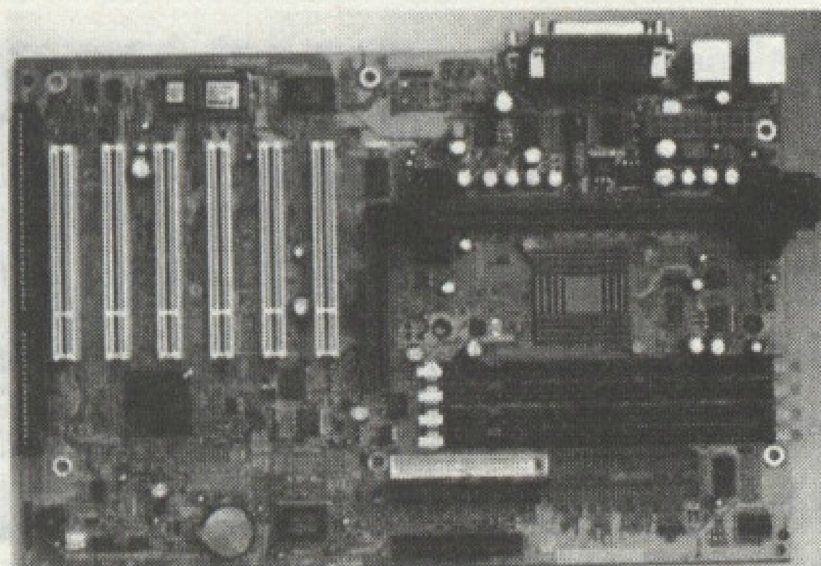
6BX7+的优点在于Gigabyte的双BIOS支持，在更新出错时可用另一个BIOS中的备份来恢复。

Microstar BXMaster

由于板载设置和性能达到“完美”的统一，Microstar BXMaster也曾获得过“编辑选择奖”。

与其他6 PCI槽主板不同，BXMaster有一个PCI arbiter chip（暂译为PCI控制芯片），使6个PCI槽均支持bus master设备，这意味着6个PCI槽均可用。

BXMaster上的Promise 20262控制芯片亦见于Gigabyte的GA-6BX7+。除PⅡX4e南桥芯片提供的两个Ultra DMA 33通道外，Promise控制芯片提供了两个



主板特性	
CPU接口	Slot-1
芯片组	Intel 440BX Promise 20262 UDMA 66 Controller
L2 Cache	NA（集成芯片内）
规格标准	ATX
总线频率	66/75/78/81/83/90/95 100/105/110/112/115/117/120/122/124 126/133/135/138/140/142/144/150/155
支持电压	自动侦测 1.3V-3.5V可调
内存插槽	4个168线DIMM插槽
扩展槽	0 AMR 1 AGP 6 PCI（5个"全长度"） 1 ISA（1个共享/1个"全长度"）
BIOS	Award 4.51PG

Ultra DMA 66通道。我们前面提过，Promise的控制芯片的兼容性要好于ABIT和Soyo板上的HighPoint控制芯片。

这里说明一下，尽管两块主板使用相同的Promise控制芯片，但Gigabyte的主板自动侦测安装驱动的速度要比Microstar BXMaster快。

BXmaster的IRQ共享方式与GA-6BX7+完全一样。AGP槽与第1或第2个PCI槽共享一个IRQ，第3和第6；第4和第5个PCI槽与USB控制器共享一个IRQ。Promise控制器与第4个slot共享一个IRQ。

BXMaster仍使用Award 4.51PG BIOS，但加入了MSI的CPU Plug&Play Ⅲ免跳线CPU设置程序。FSB设置包括66/75/78/81/83/90/95/100/105/110/112/115/117/120/122/124/126/133/135/138/140/142/144/150/155，这使它成为市场上频率设置最均衡宽泛的主板，与有SoftMenu Ⅲ支持的ABIT BF6和BE6-Ⅱ相比，有过之无不及。

PCI速度取决于FSB设定，尽力靠近33MHz的标准频率。PCI分频有1：4、1：3和1：2，基于FSB速度自动设置。

电压（I/O电压和SDRAM电压）设定1.30-2.10V每0.05V递增；2.1V到3.5V每0.1V递增，电压的设定要视不同CPU而定，如我们测试用的PentiumⅢ 550E（默认电压为1.6V）可设定在1.30V和2.00V之间。MSI新增了芯片电压可调的支持，从3.3V到3.6V每0.1V递增。

Soyo SY-6BA+Ⅳ

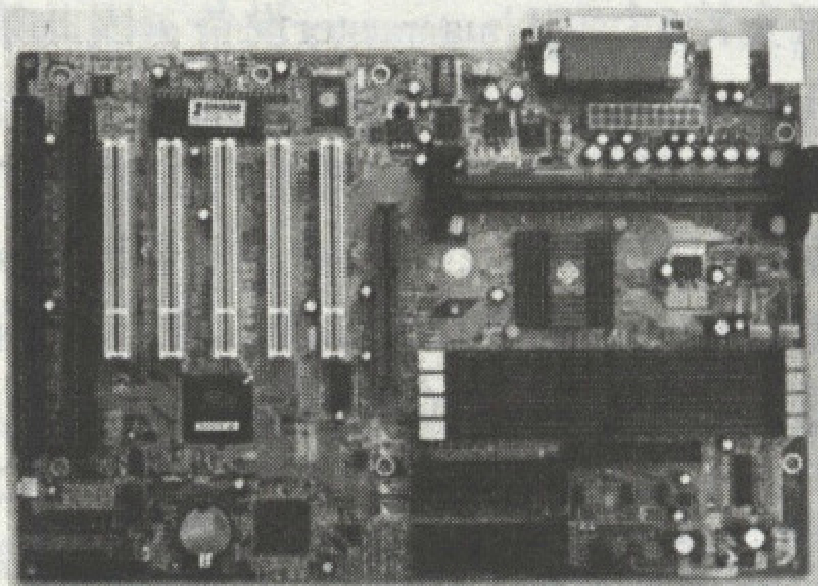
Soyo SY-6BA+Ⅳ与ABIT BE6-Ⅱ很相似：提供5个PCI槽，板载HighPoint Ultra DMA 66控制器。

HPT 366控制器和前4个PCI槽支持bus master设备，第5个PCI槽只支持Slave设备。

很遗憾，可工作在Slave槽上的设备数量受到限制包括一些PCI图形加速卡，Voodoo 2和一些网络适配器，因此多数情况下，SY-6BA+Ⅳ只是一个4 PCI槽主板。

SY-6BA+Ⅳ的IRQ共享方式与测试中的其他主板相似，AGP槽与第1或第2个PCI槽共享一个IRQ，第3和第6；第4和第5个PCI槽与USB控制器共享一个IRQ。HighPoint控制器与第2个slot共享一个IRQ。

SY-6BA+Ⅳ板载的重要设置是"Soyo Combo Setup"。设置包括FSB、CPU倍频、AGP分频、核心电压和硬件监测功能。我们注意到，Soyo为了跟上ABIT的"繁多"优化设置选项的趋势，在其主板上增加了Cache延迟控制。设置中，默认值被告之，但1-15可选。FSB有66/75/81/83/90/95/100/105/110/112/113/115/117/118/120/122/124/126/133/135/137/138/140/142/144/150/155MHz，所有均可选。

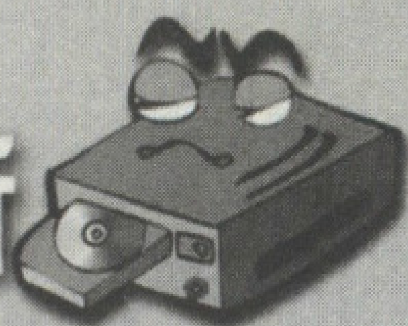


主板特性	
CPU接口	Slot-1
芯片组	Intel 440BX Promise 20262 UDMA 66 Controller
L2 Cache	NA（集成芯片内）
规格标准	ATX
总线频率	66/75/78/81/83/90/95 100/105/110/112/115/117/120/122/124 126/133/135/138/140/142/144/150/155
支持电压	自动侦测 1.3V-3.5V可调
内存插槽	4个168线DIMM插槽
扩展槽	0 AMR 1 AGP 6 PCI（5个"全长度"） 1 ISA（1个共享/1个"全长度"）
BIOS	Award 4.51PG

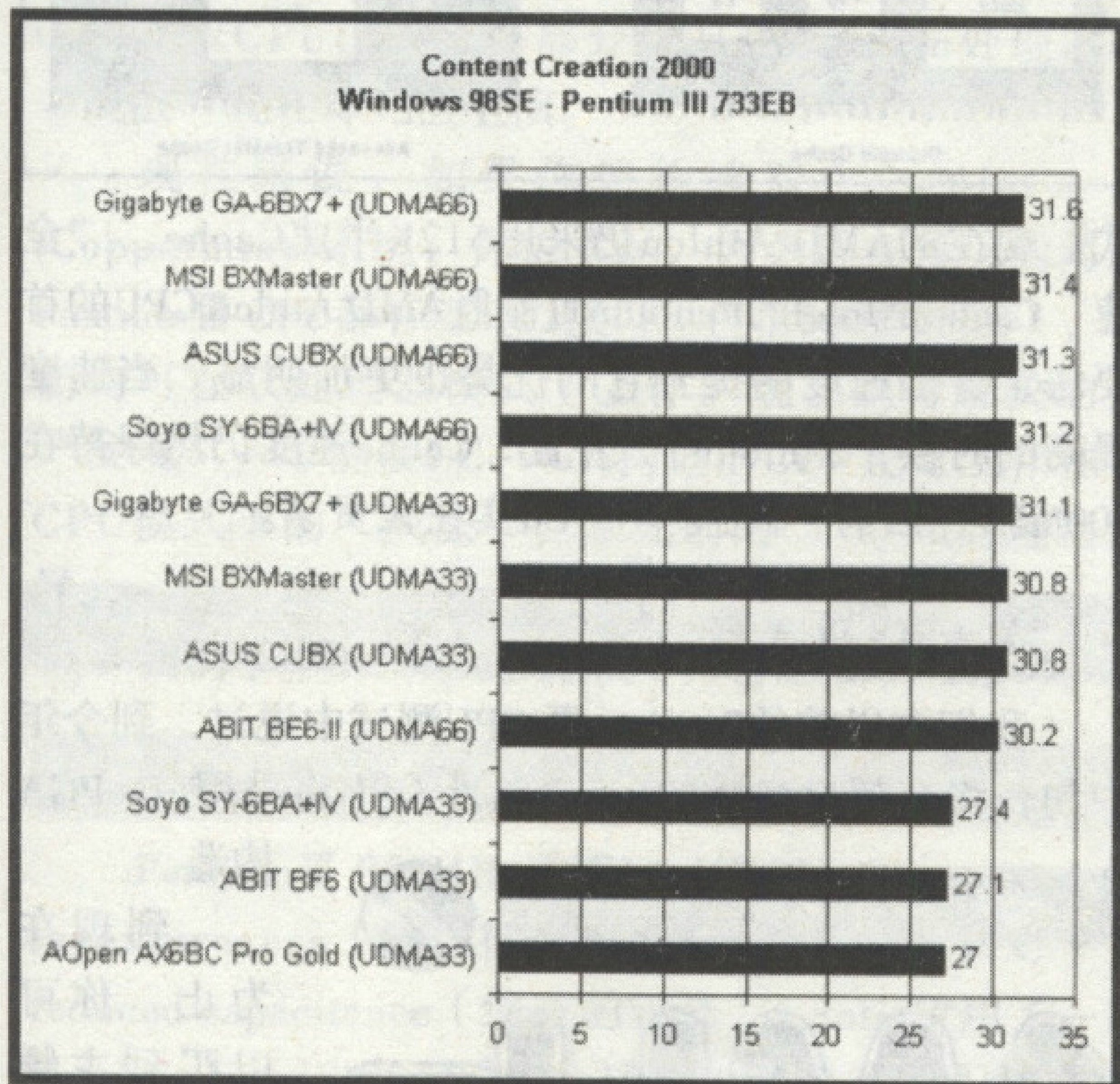
最后要提的是利于超频之处，核心电压的调节可按2.5%、5%、7.5%、10%递增。

测试

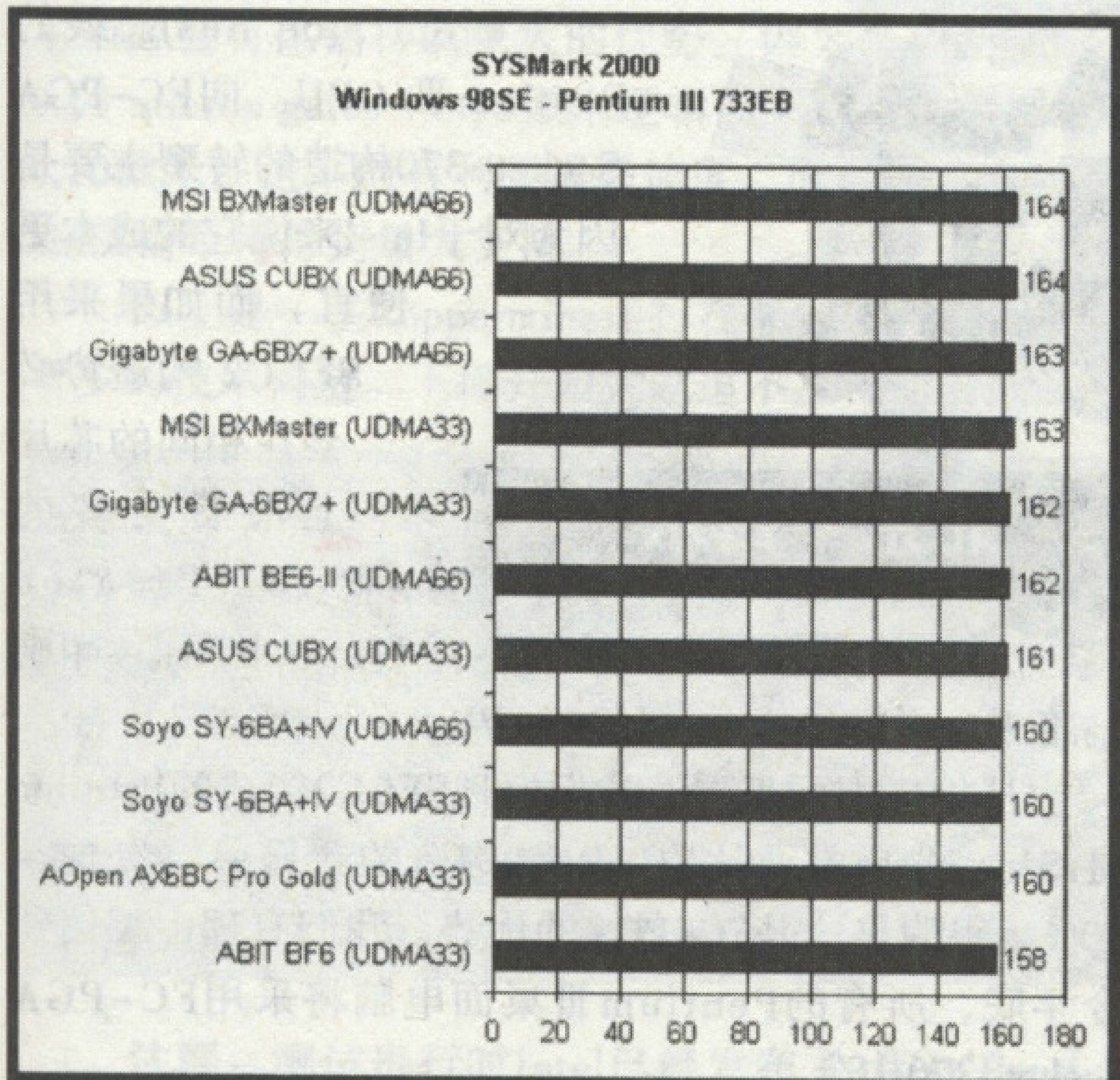
处理器	Intel Pentium Ⅲ 733
内存	128MB Corsair PC133 SDRAM (Micron -7E Chips)
硬盘	Western Digital 153BA Ultra ATA 66 7200 rpm
Bus Master 驱动	Windows 98SE默认
显卡	nVIDIA GeForce 256 SDR
显卡驱动	nVIDIA Detonator 5.22
操作系统	Windows 98 SE
主板版本	ABIT BF6 Revision 1.0 ABIT BE6-Ⅱ Revision 1.0 AOpen AX6BXC Pro Gold Revision 1.0 ASUS CUBX Revision 1.02 Gigabyte GA-6BX7+ Revision 1.1 Microstar BXMaster Revision 1.0 Soyo SY-6BA+Ⅳ Revision 1.0



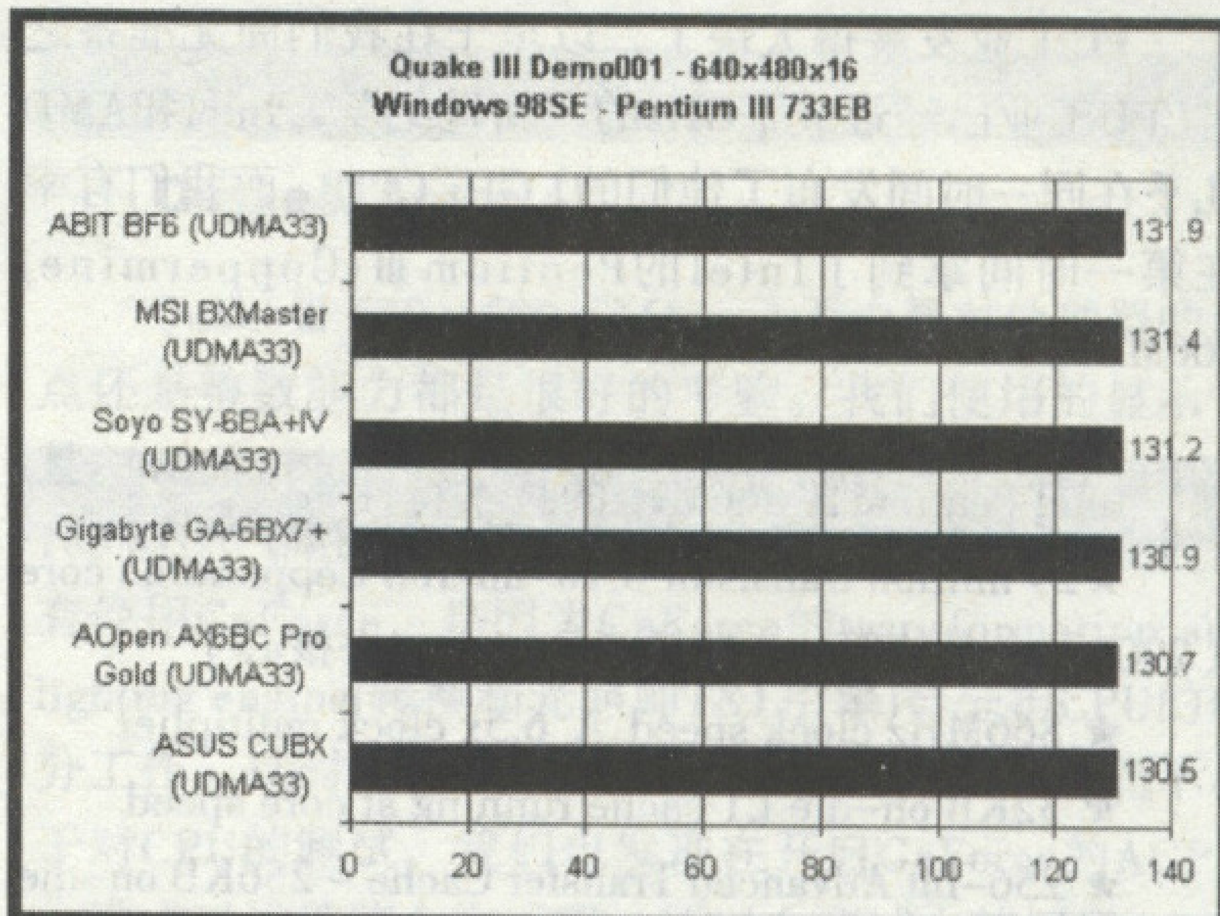
性能



Content Creation 2000是考核系统稳定性的基础测试工具。我们挑选的这7块主板均顺利通过测试。可以看到，多数主板的性能差异在1%内，但Soyo SY-6BA+Ⅳ、ABIT BF6和AX6BC Pro Gold与其他主板的差距就比较明显了。



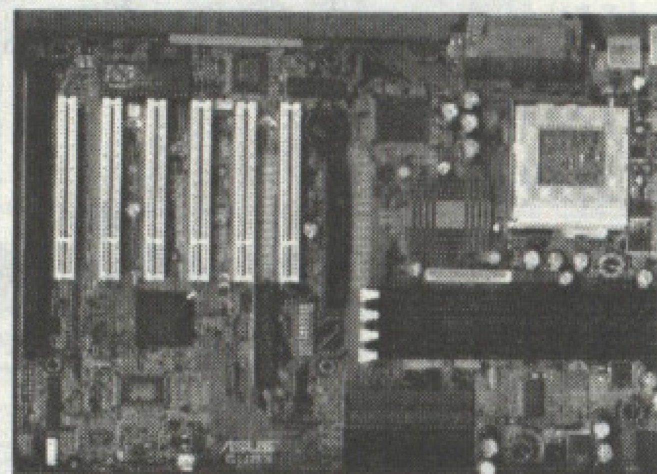
在整体性能测试SYSMark 2000中，ABIT BF6又落在后面，这次是最后一名，我们猜测它的得分两度落后的原因也许是UDMA/33较UDMA/66的性能损失吧（传输率的不同在测试中会影响测试数据的读取）。Microstar BXMaster和ASUS CUBX分居一二。同样的，各款产品的得分差距不甚明显。



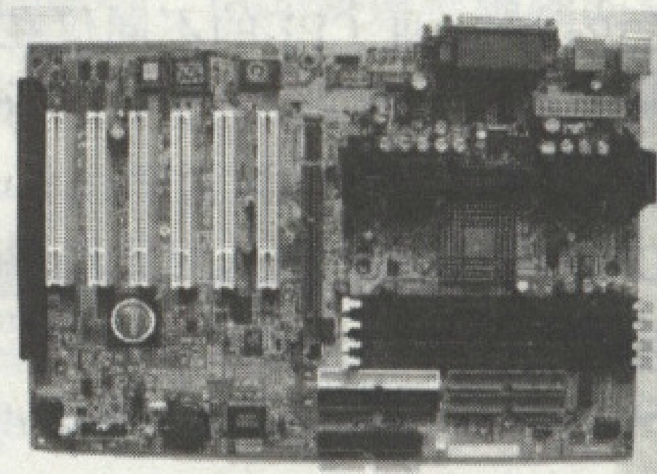
Quake 3测试中各主板性能差异在2fps内，再次反映出BX芯片组的优势：基于BX芯片组的两块不同主板的性能差距很小。

结语

总的来说，这次综述中，两块主板脱颖而出：ASUS CUBX和Microstar BXMaster，CUBX是Socket-370接口主板中的“上品”。Ultra DMA 66控制器和一个USB Hub加上JumperFree设置是CUBX取胜的法宝之一。如果你有一块Socket-370接口的主板，同时在寻觅133MHz FSB BX主板，那CUBX是不二之选！

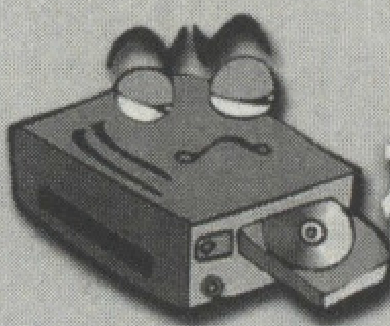


到Slot-1接口主板，Microstar通过板载PCI控制芯片突破了PⅡX4e南桥芯片只支持5个bus master PCI槽的限制，赢得我们的好感，6个可用PCI槽和Promise Ultra DMA 66芯片提供的两个Ultra DMA 66通道使它成为我们的第二选择（限于本次测试的主板）。如果你在挑选Slot-1接口主板，BXMaster绝对不会让你失望！



具有讽刺意味的是，在Intel官方发布i820芯片组7个月之后，我们没有选择820主板作为综合测试对象，而是聚焦基于在i820芯片组1年半以前问世的BX芯片组的7块“最佳”主板。事实证明，BX芯片组在未来一段不短的时间内仍不会淡出市场，真正能替代它的产品尚未出现，愿Intel不负众望。

（资料来源：Anandtech.com）



Pentium Ⅲ 866MHz 测试

北京 白水

PC工业发展得太快了，以至于在我们尚无准备之时CPU工业已经迈进了GHz的“新世纪”，Intel和AMD几乎在同一时间发布了他们的1 GHz CPU。而我们有幸在第一时间拿到了Intel的Pentium Ⅲ(Coppermine) 866MHz。

Intel Pentium Ⅲ 866MHz的技术特性

★29 million transistor 0.18-micron Coppermine core（2900万个晶体管，0.18微米Coppermine核心）

★ 866MHz clock speed A 6.5x clock multiplier

★ 32KB on-die L1 cache running at core speed

★ 256-bit Advanced Transfer Cache - 256KB on-die L2 cache running at core speed

★ Advanced System Buffering（先进的系统缓存）

★ 242-pin Slot-1 GTL+ CPU interface running at 133MHz（133MHz外部总线频率)

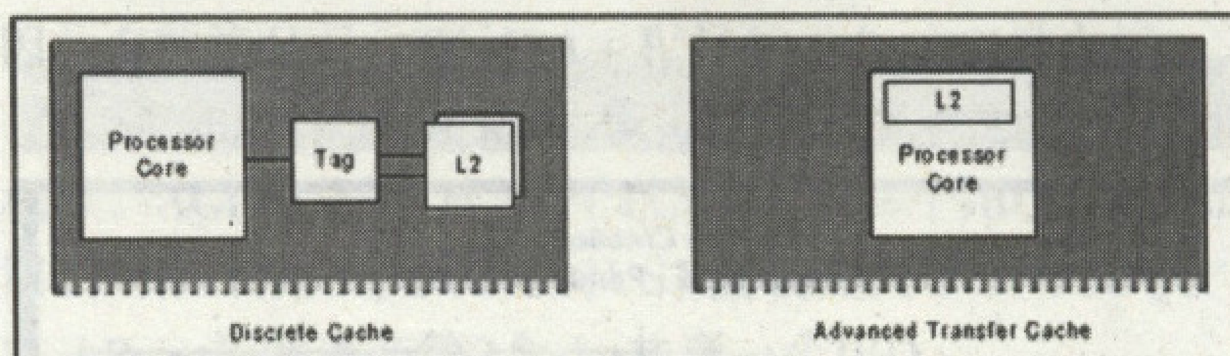
★ 1.65v core voltage（核心电压）

都一样?

是的，我们发现Coppermine 866MHz与其他PⅢ系列产品基本一样，如Pentium Ⅲ 1GHz等。它与低频率的Pentium Ⅲ CPU的不同仅在于外频和倍频率分别为133MHz和6.5×。我们以前也曾测试过Pentium Ⅲ系列CPU，所以经过深入对比发现这块Coppermine的构造较以前产品稍有不同：Intel把Slot 1接口“改名”为SC242。

Cache（缓存）

同它的Coppermine兄弟们一样，Pentium Ⅲ 866MHz拥有256K on-die“Advanced Transfer Cache”（高级传递缓存）。与CPU同步全速运行并且拥有256位带宽，Cache完全能满足P6级CPU内核的要求，即使在速度为866MHz或更高的时候仍不逊色。以前的Pentium Ⅲ设计采用512K半速运行的Cache，大大限制了CPU的速度，而且是效率极低的“transfer”传递方



式。现在的AMD Athlon仍采用512K半速Cache。“全速”Cache是Intel的Pentium Ⅲ制胜AMD Athlon CPU的首要法宝，随速度的提升它的优势也更加明显。当速度提高的时候，Athlon的“外置”Cache速度仍然保持在300MHz，因为“高速”SRAM实在太贵了。

关于FC-PGA

我们在以前的Pentium Ⅲ CPU测试中说过，到今年中旬，将有超过半数的Pentium Ⅲ CPU将采用FC-PGA构造。

到现在为止，你可以买到主频最高到750MHz，采用FC-PGA Socket-370构造的133MHz和100MHz FSB（Front Side Bus)总线的Pentium Ⅲ CPU。向FC-PGA Socket-370构造的转型主要是因为对于Intel来说它的成本更便宜，而如果采用SECC2 构造势必会在相同的芯片上浪费更多的PCB（Printed Circuit Board，印刷电路板，通常见于slot接口的CPU上）。

从价格方面来看，我们发现SECC2构造的Pentium Ⅲ(Slot-1)通常要比FC-PGA构造的“兄弟”贵1%-10%。很明显这是FC-PGA的优势，我们有理由相信到今年底，所有的Pentium Ⅲ桌面电脑将采用FC-PGA Socket-370构造。

我们注意到来自于主机板制造商的推动力：他们正在积极地使他们的Socket-370主板支持Pentium(FC-PGA)

CPU。在未来的几个月，有望看到更多的Socket-370主板面市，包括双Socket-370 (FC-PGA)主板。

目前，FC-PGA Pentium Ⅲ在使用Socket-370 to

Slot-1转接卡的时候将无法运行在双处理器模式。尽管Intel自己也在设计计划中声明有意采用FC-PGA构造CPU为双CPU模式的一部分，但双Celeron处理器的“戏法”现在却无法上演。

现在来说，如果你想构建双PentiumⅢ(Coppermine)系统，你很幸运，因为现在可见的每款PentiumⅢ CPU都有SECC2接口（包括500E/550E），它们均可在双处理器模式下工作。现在亟待解决的是“发现”一个能使FC-PGA构造的CPU正常工作在双CPU模式下的“戏法”，象先前的Celeron处理器那样。

我们手中的PentiumⅢ CPU？它是SECC 2接口。

制造工艺

PentiumⅢ 866MHz采用Intel的.18 micron six metal layer process（0.18微米6金属层工艺）。针对于它reduced capacitance（缩减的容量），Intel使用了一层fluorine-doped SiO2 (SiOF) dielectric（ S iO2 (SiOF)绝缘介质）。它的106平方微米容量封装了28-million（2800万）个晶体管相当于4平方微米1个，这要高于Athlon的比例。大的改变将发生在铝材质“退休”，铜材质“继任”的时候。据Intel所说，铜材质目前还不是成熟的技术，就现在的处理器速度而言，采用此技术未必会有比铝材质更大的优势。因为采用新技术，0.13 micron gates（0.13微米逻辑门）的尺寸将减小到0.10微米，这不但有利于提高速度，而且Intel的SSE和MMX指令将得到最大支持。

以上是一些Coppermine运行在866MHz频率上必不可少的技术构造。下面开始大家迫不及待的测试……

测试系统

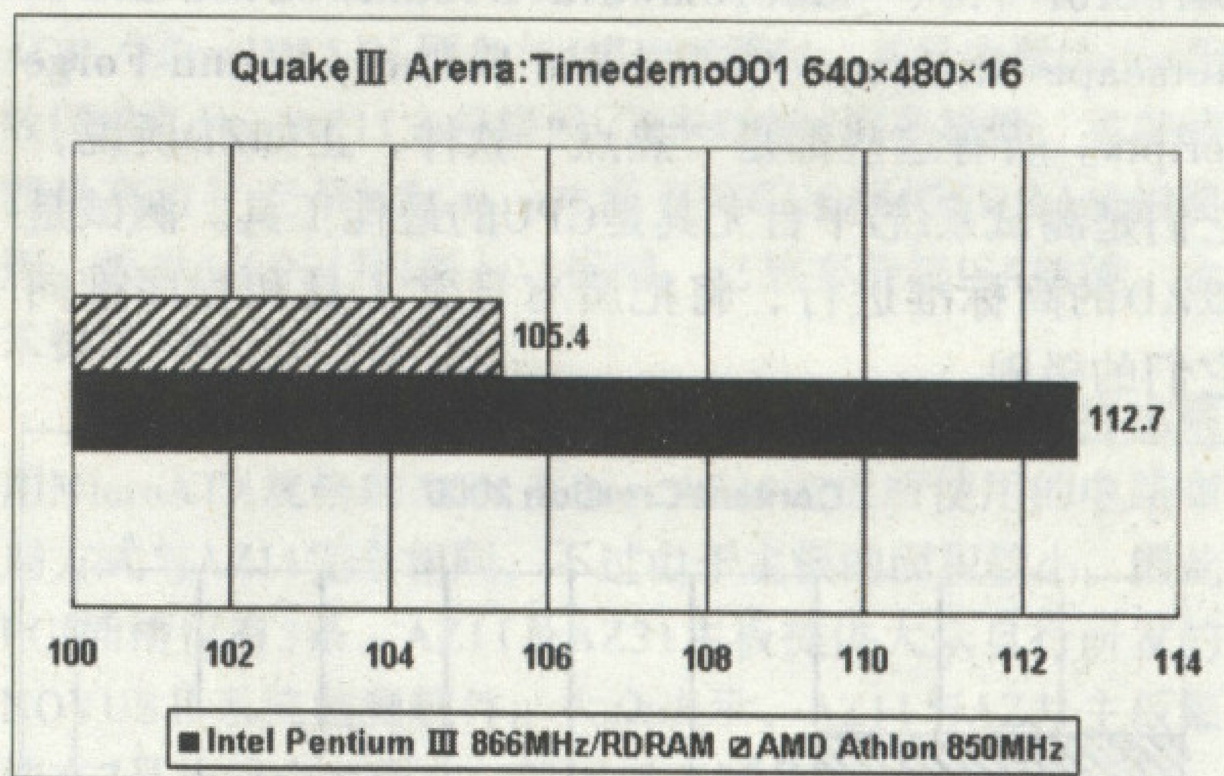
CPU：Intel PentiumⅢ 866MHz;AMD Athlon 850MHz
主板：Intel VC820 i820；Gigabyte GA-71X AMD 751
显卡：Guillemot MaxiGamer Xentor NVIDIA TNT2 ultra 175/183MHz
内存：128MB PC800 RDRAM;128MB PC100 SDRAM
硬盘：Western Digital(西部数据) Expert 18.1 DMA/66

注释：测试进行时Intel已经发布了1GHz PentiumⅢ CPU,国外有用户反应PentiumⅢ 1GHz CPU不能在他们的SDRAM平台上运行，Intel的OEM称他们在售卖1GHz PⅢ的时候已受限，市场上并无搭配SDRAM内存卖出的PⅢ 1GHz系统。我们决定用搭配RDRAM内存来进行PⅢ 866MHz的测试是因为：对于消费者来说，这是能发挥最大性能的平台。

测试

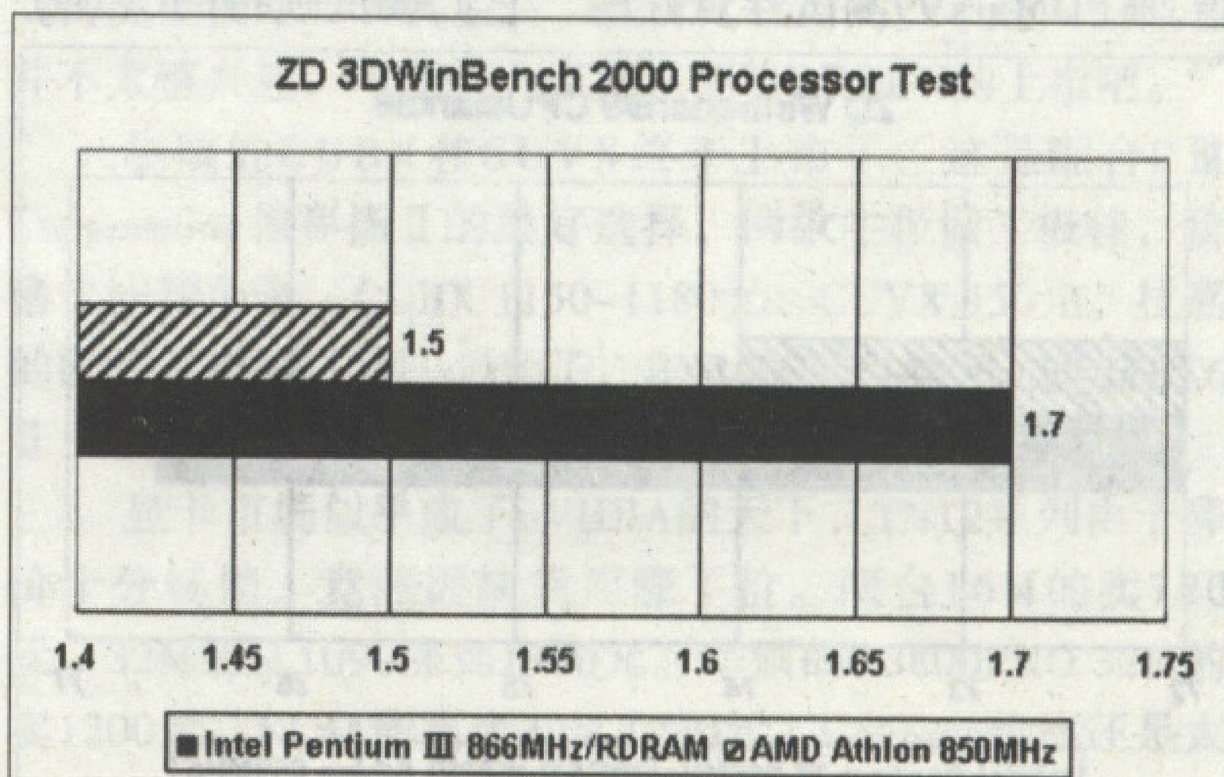
QuakeⅢ Arena

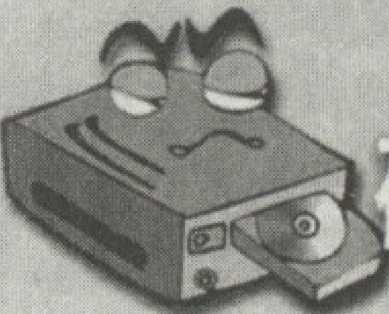
QuakeⅢ 640×680×16bpp，无论是对处理器的浮点还是整数能力都是很好的考验。我们使用的显示卡是Guillemot MaxiGamer Xentor NVIDIA TNT2 ultra 175/183MHz，640×480模式避免了填充率的限制。我们没有使用GeForce，是因为GeForce的transformation and lighting engine(转换和光照即T&L引擎)会分担CPU的部分工作，这时候将变成GeForce的最佳测试环境而不利于对CPU的测试。我们也发现在开启GeForce的AGP 4×模式时候性能会有下降，所以在测试中禁用了AGP 4×模式。



Intel PⅢ 866MHz在QuakeⅢ 测试中显然有明显优势。这得益于Intel PⅢ 866MHz的全速Cache为CPU内核及时传递数据和指令，处理器核心的性能得以完全发挥；而相比之下AMD Athlon 由于Cache技术的落后，总显得“吃不饱”（数据和指令传递滞后）。当AMD发布Thunderbird(雷鸟)的时候，Intel将遭遇强劲的对手，但Intel的Willamette不久后也将问世，“战斗”将会继续吗？

ZD 3DWinBench 2000 Processor Test



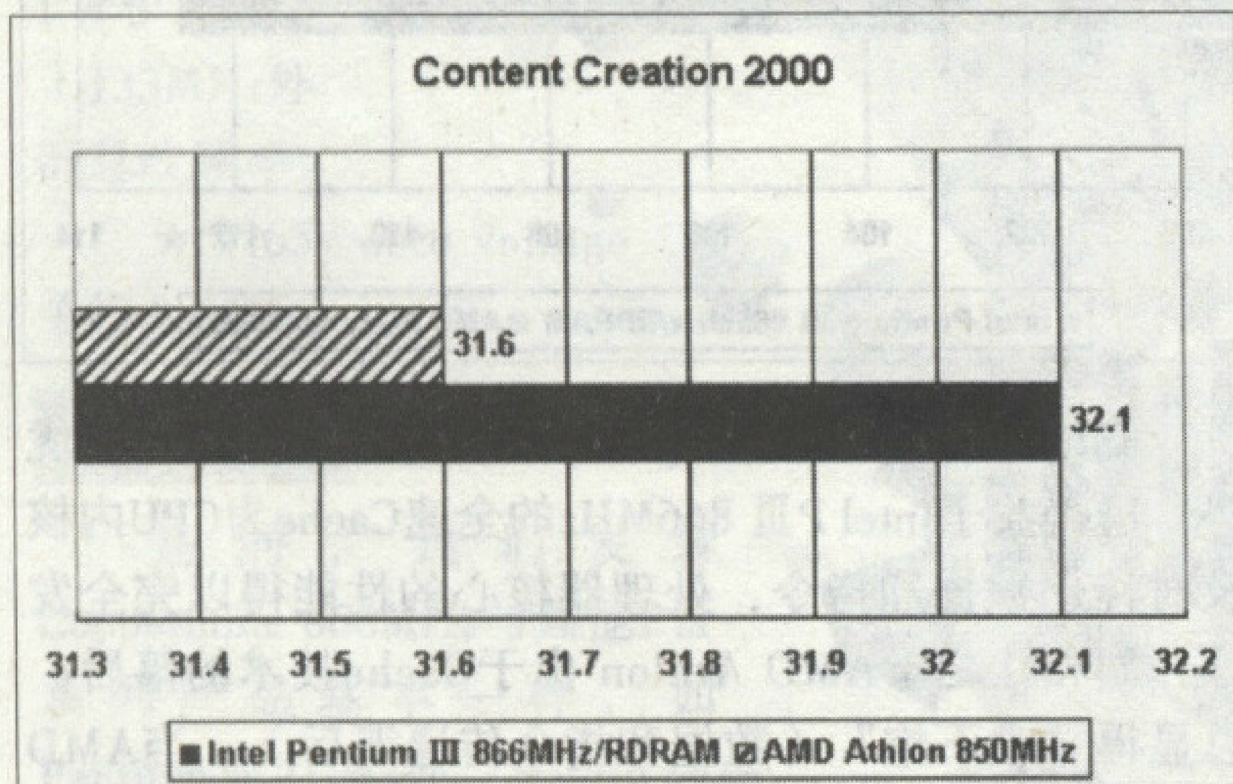


使用3D Winbench Processor Test的目的是测试CPU的渲染能力。它在测试/模拟一个3D场景的T&L程序的时候使用“NULL”(空)设备。这将通过测试CPU的浮点单元来决定CPU速度并且避免了显卡的瓶颈效应。Intel的PentiumⅢ系列CPU在这项测试中一直表现优异。

在SSE和全速on-die Cache的协助下，PentiumⅢ继续保持速度优势。866MHz PentiumⅢ以1.7分大幅领先Athlon 850MHz的1.5。

Content Creation 2000

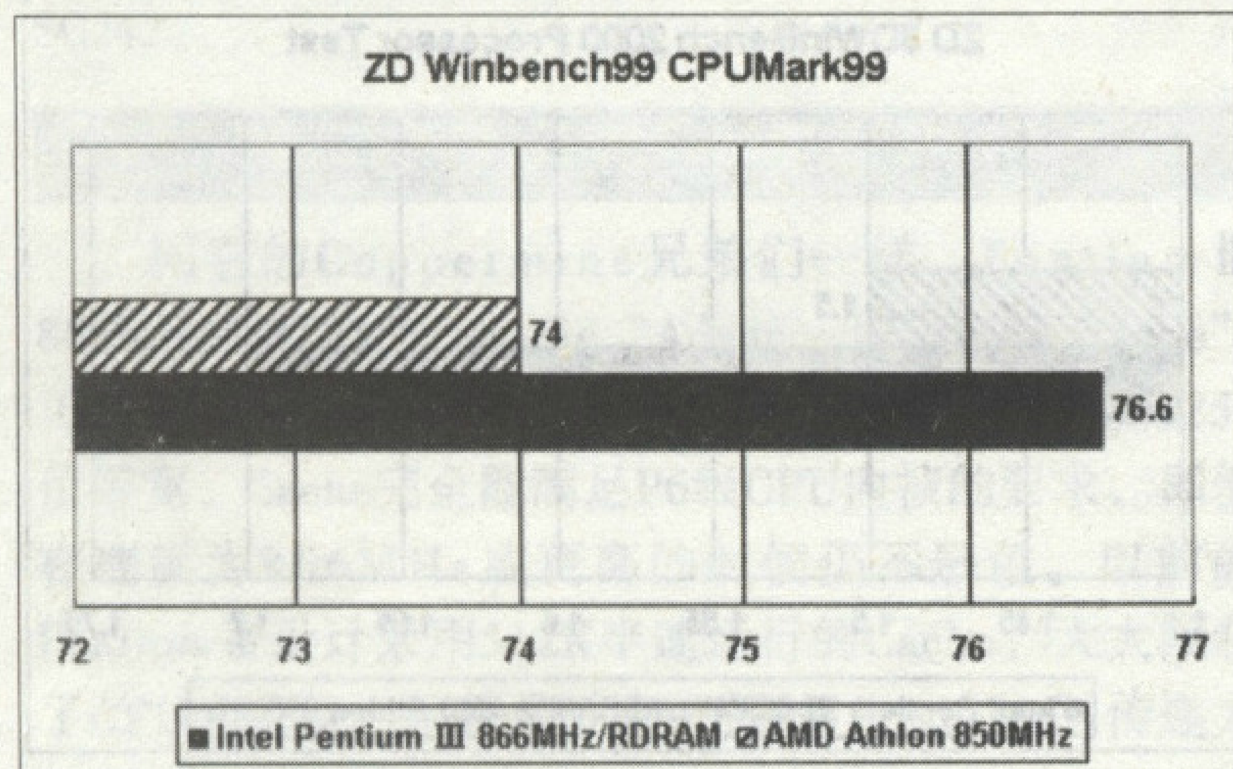
这项测试绝对值得关注因为它包含复杂的Adobe PhotoShop 5.0、Adobe Premiere 5.1、Macromedia Director 7.0、Macromedia Dreamweaver 2.0、Netscape Navigator 4.6和Sonic Foundry Sound Forge scripts。所有这些都是“热点”软件，正如ZD所说，它们是测试系统/平台尤其是CPU的最佳工具。测试是以ZD的高标准进行，将把所有日常工具和程序推向它们的极限。

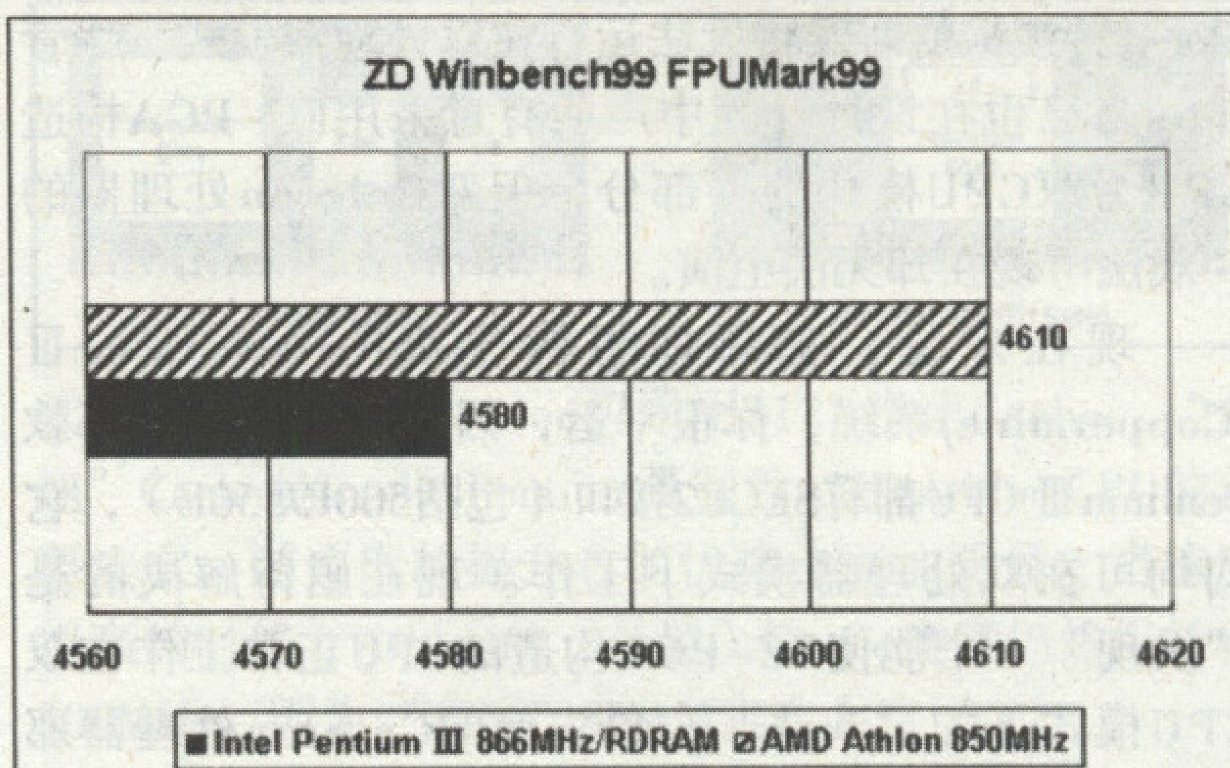


Intel再次领先，尽管优势不甚明显。

CPU Mark&FPU Mark

我们的两个基准测试，CPUMark99测试整数性能，FPUMark99测试浮点性能，它们提供独特的CPU查





看功能。这两项测试的弱势在于它们更倾向于对L2 Cache的测试，这有别于其他主流测试工具。CPU的整数能力测试中PentiumⅢ 866MHz再次领先，但在浮点性能测试中它输给了AMD Athlon 850MHz。

整体性能

PentiumⅢ 866MHz的问世并没让我们感到意外，但它的性能表现着实让我们大吃一惊。在多数测试中，它的表现优于Athlon。这得益于它高速的L2 Cache。

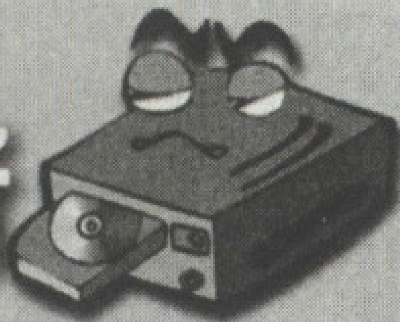
售价

因为还没全面上市，所以我们无从得知它的报价。当我们撰写这篇测试报告的时候，Intel PentiumⅢ 800MHz CPU的报价是762美元，毫无疑问，PⅢ 866MHz会更贵。按Intel以往的做法，新的CPU上市的时候，他们的CPU价格将全线下调，甚至新的CPU售价有望取代“旧”的CPU的售价。关键问题是，Intel是否会按时发售他们的新品呢？是否会有限制问题呢？他们的800MHz CPU是在宣布好久以后才上市的，700MHz以上的Intel CPU都遭遇此问题。很难说这是否是“求大于供”的原因，但Intel已决定限量发售1GHz CPU。我们拭目以待。

总结

PentiumⅢ 866MHz是块伟大的芯片。如果Intel按时发售，购买到它的用户无论是使用较新的440BX主板还是i820主板都将十分高兴。即使你在第一时间拥有它也没有必要惊讶不已，因为不久后新的更快速的CPU将唾手可得（前提是你有足够多的钱）。

Intel已经为它们的Coppermine内核设计了大小可变容量来适应更快的速度，他们已证明能在1GHz产品中实现。在发布PentiumⅢ 850和866MHz的时候他们正处于“断层”时期。PⅢ 866MHz速度很快我们也很满意，但其中并无革命性的东西。



硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

行情分析

近来Intel的各代理商迫于来自AMD的低价压力总算放下了各自一贯的高姿态开始降价。PⅢ、赛扬一跌再跌，不过即使在降价中这些代理商也不忘了抓住某些机会搞些花样挣一笔，有些产品价格让人觉得有点匪夷所思，PⅢ 667的价格比PⅢ550E还要便宜，赛扬Ⅱ533比566还要贵80元。代理商的说法是提货的时候价格就是这样，他们也没有办法。有消息透露，这是Intel公司为了更好地让市场接受自己推出的更高频率的处理器，所以价格就会定得低一点，这样才能和AMD的雷鸟和DROUN有得一搏。看来行业的竞争真让我们受益非浅。目前来看INTEL和AMD处理器的价格一时不会再有太大的变化，市场还是淡季想涨也难呀。

近几个月硬盘技术革新不断，新技术层出不穷。各种各样的新品推出，大大刺激了购买者的视觉神经，特别是现在的希捷10.2G卖到了670，很多人都在猜想20G是不是很快也只要670元了？这肯定不是做白日梦了，降价是一定的，不过何时降就难说了。现在迈拓的钻石10代单碟15G到货了，价格在810元，别的牌子的硬盘又要坐不住了。象IBM这样，还有现在正拼命低价狂抛10.2G硬盘的希捷。近来硬盘市场的价格大战可能从10.2G转到15G和20G上。价格吗，10.2G的不会有什么变化，更高容量的还将降价。

现在各芯片组厂商如何在众多竞争厂商中脱颖而出，更是大家所关心的话题。在Intel方面，先前推出820芯片组后，一直是风波不断，刚推出时就传出芯片组本身就有问题，接下来发生了3组RIMM与2组DIMM问题，后来又因市场无法接受高价的RDRAM而推出可转换的芯片组MTH，然事与愿违MTH是问题连连，让各主机板厂商对Intel的820芯片组信心曾经一度动摇。不过从Intel力推Rambus架构情况来看，Intel对于820芯片组一定不会放弃，因此一旦Rambus模组价位降至150～180美元间时，消费者将有机会重回Rambus怀抱。除了820外，Intel最新推出的产品就非815莫属了。目前各主机板业者均相当看好815，其原因在于815的扩充性很大，该芯片组兼具了整合型及独立型的功能，让它进可攻退可守。815在市场人士看来，是Intel的秘密武器，其最主要任务就是要接替820芯片组暂时所留下的空缺。而VIA下半年推出的产品将十分多样化，因为除了会持续支持Intel的CPU外，VIA一向是AMD的忠实伙伴，因此对VIA而言下半年产品线大致分两大部分，一是支持Intel的芯片组，另一则为支持AMD的芯片组。

内存又涨价了。由于几家内存芯片厂商的联合控制产量，内存价格几天就上扬了近100元，业内有人分析价格应该还会上涨。不过由于淡季的原因，64M最高到了590的高峰，就开始跌价了。但总体看来，暑期即将来临，估计内存还将迎来下一个更高峰。

新品时报

随着AMD新款Athlon处理器（Thunderbird）即将上市，曾被日本Nikkei Byte与WinPC杂志共同评选为会场中最佳主板的大众FIC-AZ11主板，以及另一款采用Microx规格设计的AZ31主板，将会在7月初上市。AZ11主板采用威盛KT133芯片组，可适用于AMD的新款SocketA架构的Athlon或Duron处理器，支持PC133规格SDRAM、4倍速AGP、Ultra DMA 66硬盘与4组USB端口，并已内置Codec音效译码芯片。AZ11主板提供了3条DIMM内存插槽，主存储器最高可扩充至1.5GB，并可支持ECC规格SDRAM的使用，提供5条PCI及1条AGP插槽，已放弃传统ISA插槽，也未提供AMR及CNR插槽。

除了ATX规格的AZ11主板外，大众也将同步推出采用MicroATX规格的AZ31主板，AZ31主板所使用的电路布局方式与AZ11完全相同，不过由于主板的面积较小，因此PCI插槽仅有3条。AZ11及AZ31主板提供大众自行研发的NOVUSⅡ系统监测软件。大众表示，AZ11与AZ31主板最快在7月初就会出现在一般零售市场上。

本刊记者

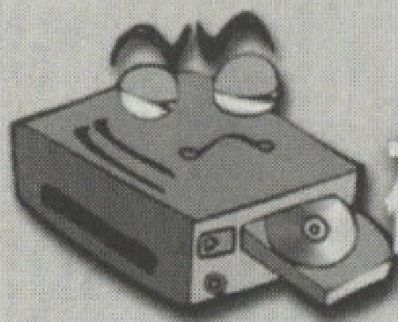
各地行情

西安

近日市场比较平静，价格没有太大变化。生意也比较平淡。Intel方面的降价对于市场影响似乎不大。PⅢ 550E和PⅢ600EB仍保持在1750元左右，货源充足。赛扬价格有小幅回落，C500/C533分别卖800/880元。赛扬Ⅱ明显有取代赛扬的趋势，不过价格较高，533A/566分别卖1150/1170元。而K7系列价格越来越诱人了，K7 600+磐英或梅捷主板才2200元左右，性价比相当高。不过人们似乎并不太感兴趣，可能是大家都在期待DROUN的上市吧。

华硕的CUBX和CUVX终于上市了，这是配合PⅢ Coppermine和赛扬Ⅱ的最好选择。两款主板做工极佳，价格也比较公道，CUBX 1150-1180元、CUVX 950元。技嘉的BX2000现在只要940元了，BX2000+ 1140元。升技BE6 Ⅱ 1100元。这是当前比较值得购买的几款主板。

显卡市场似乎成了nVIDIA的天下，TNT2系列由于降价十分畅销，竟然因缺货而涨了价。丽台16M的卖780元，32M的从1090涨到1300元。华硕的V3800PRO 32M的卖1200元，ELSA影雷者32M 1230元。GeForce价格还是太



高很少有人买，大概在1700-2000元左右。

国产的长城硬盘近期上市了，6.4G卖680元。钻石9代10G/15G/20G/价格为 800/980/1100元，金钻4代10G/15G/20G/价格为1100/1260/1600元。IBM 15G/20.4G卖1380/1600元。希捷酷鱼Ⅱ10G/20G卖980/1480元。昆腾10G/20G卖750/1070元。几乎所有硬盘比一个月前都降了150元左右。

内存还在涨价，HY 64M/128M卖500/1000元，KINGMAX 64M/128M卖550/1100。前一阵GL的千禧条不知道怎么没货了。内存在这半个月内还有涨的可能，不过现在的涨价似乎跟代理商的心情有关，据可靠消息128M KINGMAX进价1000元，还不算贵。

CREATIVE的SB LIVE! DIGITAL要卖到650元，数码豪华版的820元，白金版2000元。数码版送耳机，单买要120元好像有点贵。据说CREATIVE要推出LIVE WARE 4.0了，看来选择SB LIVE!真的没错。帝盟的S100 280元，音质还不错。

武汉

K7套装的价格在缓慢下降，目前建邦K7KX－A主板加K7－550/600/750分别为2050/2280/3250元。K7主板除有点挑内存外，整体性能绝对与同价位的PⅢ相当，有钱买不保超的赛扬Ⅱ还不如买K7套装。

前一段时间以为硬盘已经降到谷底价格会有所反弹，一些商家开始屯积硬盘，结果价格还是在降。据了解，各硬盘厂商都在抛售5400转存货，而且所有硬盘厂商5400转的产品均将停产，取而代之的是7200转的10G以上硬盘，它们将成为主流。目前7200转2M缓存的各品牌硬盘价格大概保持在10G/15G/20G分别为1000/1200/1400。IBM的“玻璃硬盘”也就是腾龙2代30GB硬盘已经跌破了1800元，15G的价格为1200元。昆腾15G 5400转的价格为830元。看来硬盘的价格还会继续跌下去。

尽管目前DVD驱动器需求不是很大，但由于非常缺货，DVD驱动器还是很抢手。先锋10速、ACER 10速DVD价格不菲，分别为1280元和1350元，但均在到货的几天之内销售一空。其实创新8速DVD一直有货，但是带硬解压卡的套装，虽解压效果非常不错但报价在2380元，让人望而却步。

杭州

赛扬的价格全线回落，不带转接卡和风扇的散片赛扬366/433/466/500为640/725/820/900元，赛扬Ⅱ566为1130元，盒装的赛扬466为810元。市面上还有少量的PⅡ－400，售价为990元。PⅢ500E很少见到，盒装售价为1810元，散包的533/650E/667EB为1670/1880/1750元，133外频的667EB竟比650E还便宜但超频能力有限。套装K7的售价和上周相差不大，K7 500/550/600/650/700/800为2100/2150/2420/3000/3400/4300元，与之配套的是技嘉和映泰的主板，如果换成磐英和硕泰克的还可以便宜20元。

内存的价格呈波浪形上涨。64M HY条曾一度突破了500元，后来又下调到490元，总的趋势是在向上涨。受现代条上涨的影响，KINGMAX和金邦金条也开始大幅上涨。KINGMAX PC133 64M/128M分别为590/1170元，金条PC133 64M/128M为570/1140元，HY和GL2000千禧条的128M分别为990元·1040元。目前128M内存的需求量开始超过64M，所以128M的涨幅比64M大多了。今后128M内存将成为市场的主流。

硬盘的价格又创新低。希捷8.4/10.2/15/20G售价仅为710/740/915/1040元。酷鱼Ⅱ代的10.2/15.3/20/30G为970/1110/1400/2070元。迈拓的钻石9代10.2/15.3/20/30G为870/1010/1180/1790元。金钻4代10.2/15.3/20/30G为1120/1260/1570/1990元。IBM 75GP的15G/30G/45G为1210/2100/2890元。目前的火球lct硬盘分08和10两种，前者单碟8.4G，后者为10G。最近火球即将推出新lxt15系列，单碟容量达到了15G，并且还融入了昆腾公司最新技术，值得大家期待。

这些天，宏基Acer的扫描仪、彩显整机都在促销，其中Acer 54E/77XE为1270/1980元，扫描仪中320U/620U售价分别为488/888元。最让人兴奋的宏基这次又把它在刻录机市场的主力产品4432由1800元降到1399元，而且还送25张CDR盘片和1张CDRW片，想买刻录机的朋友可别错过这次机会。

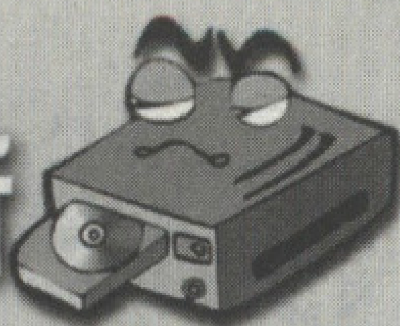
成都

近来AMD K7-700以下CPU的都有小幅下调。赛扬价格很不稳，先涨后降。赛扬400一度涨到700元以上，周末又回到680元，433/466分别为700/760元，赛扬Ⅱ则依然缺货。PⅢ-550E、PⅢ-600EB价格基本稳定在1700元。这里的CPU价格都是指散包的，由于技术的发展现在的主流CPU：K7、PⅢ、赛扬等基本都杜绝了REMARK的问题，盒装CPU已逐渐失掉其最大的防伪效能，同样的产品却要贵100元甚至更多。

硬盘价格依然在低价位徘徊，昆腾10代10G/15G LB维持在780元/980元。钻石9代10.2G/2M/5400一度降到了770元，后略有攀升，到790元；30G/2M/5400 更是猛降近200元，跌入1500元。由于IBM 30G的登场，大容量7200转硬盘的价格也有所下降，QT20.5G 2M 7200转降到了1480元，金钻4代20.4G为1520元。

内存近日忽然上涨，32M HY涨到了295元，64M HY上涨50元到了510元左右，而128M HY则突破了千元大关。

Intel最近麻烦事不断，820回收风波还没了结，本周又宣布将推迟发布i815芯片组。看来BX还得在市场上支撑一段时间。近日，微星、华硕、技嘉、Intel等大主板公司，都推出了解决具有缺陷的820主板的退换方案，其中微星、Intel推出的方案是用有缺陷的820主板换一块只支持RAMBUS的820主板再加一根128MB RAMBUS内存条。华硕、技嘉则可以调换任一款主板，并退还差价。



中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ800	Socket370 盒装	3600
	PⅢ600EB	Socket370 盒装	1760
	PⅢ533B	512K 散装	1650
	赛扬Ⅱ533	Socket370 散装 0.18 微米	890
	赛扬 466	Socket370 散装	710
	赛扬 433	Socket370 散装	660
	AMD Athlon 700	散装	1650
	AMD Athlon 600	盒装	1260
	AMD Athlon 500	散装	970
硬盘	希捷 ST310210A	10.2G 酷鱼Ⅱ代	860
	希捷 ST320420A	20.4G 酷鱼Ⅱ代	1240
	昆腾 10.2G	火球lct10系列 5400rpm	770
	昆腾 15.0G	火球lct10系列 5400rpm	810
	昆腾 20.4G	火球lct10系列 5400rpm	950
	迈拓 15G	钻石10代 5400rpm	815
	西部数据 20.5G	5400rpm DMA66	940
	IBM 20G	腾龙Ⅱ代 7200rpm 2M缓存 DMA66	1050
显卡	金豹 9880	Trident 9880	210
	阿波罗 Riva 128ZX	nVIDIA Riva-128ZX	260
	小精灵 Savage4 PRO8	Savage4 PRO	320
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	660
	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2芯片 16MB	710
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X/2X 32M	1750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	2350
主板	大众 FIC VB-601-V	VIA Apollo Pro芯片组	470
	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	1000
	技嘉 GA-ZXC	ZX芯片 133外频	730
	技嘉 GA-BX2000	440BX 主频133*9.5	920
	华硕 K7M	Slot A架构支持Athlon	1150
	华硕 P3B-F	440BX 支持PⅢ 赛扬 CPU	1000
	升技 VT6X4	VIA694晶片组	850
	DFI PA61	VIA 133MHZ SLOT1	680
内存	现代 HY-32M	PC100	265
	现代 HY-64M	PC100	560
	现代 HY-128M	PC133	930
	Kingmax 128M	PC133	1120
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3280
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	4180
	三星550b	15英寸 家用型	1580
	Acer 57c	15英寸 细颈平面直角	1450
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4550
	PHILIPS107G	短颈显像管 TCO 99	2250
	PHILIPS105S	短颈显像管 TCO 99	1300
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	405
	华硕 50X	50X	460
	宏基 40X	40X	420
外设	Sony刻录机	CRX120E-B CDRW IDE	2100
	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	720
	EPSON Stylus Color660	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1680
	MICROTEK C6	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	690
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	790
	SONY F55E	数码像机 211万像素CCD 解像度高达UXGA水平（1600X200像素）	6400

驱动热报

QUDONGREBAO

英特尔（Intel）

2000年6月18日，Intel发布了i815芯片组公板视频部分最新驱动PV4.20多语言版For Win9x。推荐用户更新。

迈拓（Maxtor）

2000年6月16日，迈拓发布了DiamondMax 60、DiamondMax VL30系列硬盘最新ATA-66至ATA-100升级程序，该程序可以改变DiamondMax 60、DiamondMax VL30系列硬盘的UDMA模式从66到100，将使硬盘的峰值突发传输率提高到100MB/Sec。

注意：

1.需要 80线的Ultra连接线或者支持UDMA100的控制卡。

2.没有其他的非UDMA100设备(例如老的硬盘，CD-ROM等)同时使用同一个IDE接口线。

nVIDIA

2000年6月16日，nVIDIA发布了TNT/TNT2/GeForce256/GeForce2 GTS显卡公板最新驱动5.30版For Win9x。推荐用户更新。

创新（Creative）

2000年6月14日，创新nVIDIA芯片显卡最新FastTrax驱动工具包530版For Win9x。Creative FastTrax驱动工具包包括nVIDIA公板驱动核心4.12.00.0530版以及最新推出的Creative Display Director 1.02.00.0019版。Creative Display Director允许你调节所有基于nVIDIA芯片的创新显卡的可配置参数。

3dfx

2000年6月10日，3dfx发布了Voodoo5显卡最新驱动1.00.01版For Win9x。包括2D/3D显示驱动4.12.01.0543，Voodoo5 OpenGL 1.1客户端驱动1.0.0.0604 ICD版，Voodoo5 Glide(tm) 2.X 2.61.00.0613版，Voodoo5 Glide 3.X 2.4.0.85版，3dfx Tools最新2.4.0.85版。这个驱动经过证实，可以在Voodoo3上使用，而且能够使Voodoo3的性能得到大幅提升。此驱动也可使用在Voodoo3上。

本栏目由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net)联合收集（所有信息截止到6月17日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第8期\DRV\下。

黑龙江 吉红



新型Internet网接入技术

随着网络发展人们需要从Ineternet获取的信息越来越多，传统的Internet接入方式的数据传输率显然不能满足人们的需要，缓慢的网络速度使大家久久处于等待状态。现有接入方式正面临着挑战，下面介绍的是几种具有发展前途的Internet接入技术。

ISDN

ISDN，学术上称为：窄带综合业务数字网（N-ISDN），简称综合业务数字网。它是为了利用普通的电话线双向传送高速数字信号而提出的标准。目前它主要应用于Internet接入、新话音业务、网络互连或远程接入、大型商业用户专线连接备分等应用。ISDN分为窄带（N-ISDN）和宽带（B-ISDN）两种。当前N-ISDN技术已相当成熟，是目前应用的主要领域。而B-ISDN则是未来的发展方向。和Modem接入方式不同，ISDN接入技术在传统的电话线上传输的是数字信号。ISDN用户端的网络接口有两种类型：PRI和BRI。PRI（Primary Rate Interface，基群速率接口）的接口速率为2MBit/s，类似于模拟网络中的中继接口；BRI（Basic Rate Interface，基本速率接口）的接口速率为144kbit/s，类似于模拟网络的用户接口。通常我们见到的是BRI接口，又叫2B+D接口。有两个B信道和一个D信道，其中B信道用于传输信号，而D信道用于传输指令。

一线通接入具备以下特点：

1.通过普通电话线可以进行多种通信，如用于电话、Internet、传真、可视电话、会议电视。

2.可以用64kb/s或128kb/s的速率快速上网，同时还可进行电话通信。

3.可以将8个终端连接到网络上，有3个终端可同时通信（目前暂时开放2个终端同时通信业务）。

4.非ISDN标准终端、普通话机可以通过适配器（TA）、网络终端（NT）接入ISDN网络。

5.用户可以根据自己的需要选择使用64Kbps或是128kbps的传输速率上网，当使用64kbps时还可以打电话。

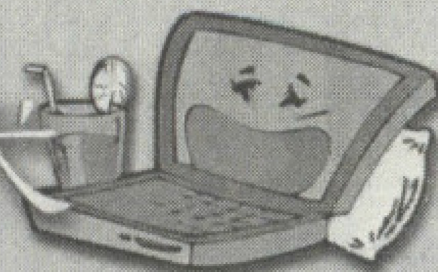
ADSL

DSL是数字用户线路（Digital Subscriber Line）的简称，它包括：HDSL、SDSL、VDSL、ADSL和RADSL等。它们都是以铜质电话线为传输介质实现高速率数据传输的传输技术组合，一般称之为xDSL。

ADSL为用户提供上、下行非对称的传输速率，上行为低速的传输传输速率可达1Mbps，下行为高速传输可达10Mbps。ADSL接入技术最大的好处是利用电话铜线作为传输介质不需要架设专用网络，电话线传输模拟信号的带宽极限是64kbps，要在普通电话线上实现高速率的数据传输速度就必须采用调制过的数字信号。ADSL技术的关键就是采用高速率、适于传输、抗干扰能力强的调制解调技术。在ADSL技术中一对电话线被分成了三个信息通道：标准电话服务的通道、640kBPS-1MBPS的中速上行通道及1MBPS-10MBPS的高速下行通道，三个通道可同时工作。

目前被广泛应用的ADSL调制解调技术有两种：CAP、DMT，其中CAP技术是最早实现的一种调制技术，DMT技术是现行主要技术。DMT技术中用一对铜制电话线上0-4kHZ频段用来传输电话音频，26kHZ-1.1MHZ频段传送数据，并把它以4kHZ的宽度划分为25个上行子通道和249个下行子通道。DMT技术会对每个子信道自动的实时监测，动态的分配每个子信道的传输带宽，使干扰大的信道传输较低速率的数据。由于DMT技术先进已经被ANSI组织定为标准，并被美国ADSL国家标准推荐使用，是目前最具前景的调制解调技术。目前多数ADSL产品都采用该技术。

将现有电话线改装为ADSL传输系统只需在用户端将电话线接入DSLAM（Digital Subscriberline Access Multipexer，数字用户线路访问多路复用器）等DSL接收器即可，DSLAM负责将语音信号和数据信号的混合、分离及数据信号的调制和解调DSL信号，将分离的语音信号送至交换机，将数据信号送至ATM网接入Internet。用户端的ADSL设备包括滤波器和ASDL Modem，滤波器负责将语音和DSL信号分离，而ADSL Modem负责DSL信号的调制及解调。



ADSL的优点：

1.ADSL接入方式的传输速率比Modem、N-ISDN快，同时也是利用现有的电话线并不需对现有网络进行改造因此其实施所需投入的资金不大。

2.ADSL采用了频分多路技术，将电话线分成了三个独立的信道。用户可以边观看点播的网上电视、边发送E-mail，还可同时打电话。虽然N-ISDN也可以在上网的同时打电话，但这时网速会降低一倍。

3.ADSL上网通过ATM网络直接接入Internet，无须拨号，避免了占线和掉线等现象。并且每个用户都独享带宽资源，不会出现因网络用户增加而使传输速率下降的现象。

作为一项新型技术，ADSL目前还未达到十全十美的地步，设备的价格相对昂贵、信号无衰减传输距离较短并对线路质量要求较高等。

Cable Modem（线缆调制解调器）

Cable Modem是利用有线电视网提供高速数据传送的设备。它可以提供惊人的速度，其上行速率可达10MBPS，下行最高速率可达40MBPS以上。Cable Modem上行通道占用5到45MHz的频谱范围，下行通道占用550到770MHz的频谱范围。

Cable Modem接入系统在干线部分采用光缆传输，在光节点配置有光纤传输设备，负责将电视信号和Cable Modem送来的调制信号转换为光信号，或将光信号还原。每个光节点可以通过同轴电缆连接500至2000个相邻的用户。由此可以看出对于同一光节点的不同用户之间实际相当于一个大的局域网，其网络拓扑结构类似于总线型，这要求Cabel Modem不但有调制解调的功能，并须具有以太网集线器等设备的功能。由于其网络结构是总线共享结构，因此上网的速度会随着上网人数的增加而下降。

由于目前许多有线电视网是一种单向数据传输网，这也就意味着用户只能用Cable Modem下载数据，而上行数据则通过普通拨号Modem或N-ISDN。否则必须对现有的线路、设备进行改造使之可以实现双向数据传输，但这资金的投入要远远高于ADSL，从目前的网络环境来看Cable Modem在这一点上无法与ADSL相比。

尽管目前推广使用Cable Modem技术还存在一些困难，但Cable Modem技术的优势还是很明显的：

1.传输速率快。

2.上网无须拨号。

3.支持宽带多媒体应用包括：视频会议、远程教学、视频点播、音乐点播等。

（上接48页）

中添加→协议：从磁盘安装，选择CAPI目录。

9.若系统提示缺少任何与PNPISA有关的文件，均可在NT安装盘中找到。

ISDN的使用技巧

通常情况下，使用ISDN是十分轻松方便的。不过，由于种种原因，也会出一些希奇古怪的小问题，你总不能每次都把电信局的师傅请来吧？！掌握以下技巧，你将发现一切都得心应手。我们依然以上海贝尔生产的智能网络终端NT+C和力宜科技的ISDN内置PC适配卡（PCTA128）组成的ISDN用户端线路为主，讨论各种问题，同时兼顾外置TA以及在Windows NT中使用时遇到的问题。

1.安装时死机。

表明COM口有问题。确定该故障首先需要安装一个标准Modem，在控制面板的Modem栏中运行诊断，如果能看见详细信息，表明COM口是好的；如果出现错误提示，则表明COM口坏了。当然也可以通过超级终端运行ATI查看有关信息。

2.无法拨号。

通常第一次安装ISDN的时候，会出现未安装拨号网络适配器的情况。在“控制面板”的“网络”中添加拨号适配器可以解决这个问题。

3.登录成功，但无法浏览信息。

可能是未安装TCP/IP协议，或者TCP/IP协议设置有误。可以在“控制面板”的“网络”中添加TCP/IP协议，并根据你的ISP提供的信息设置DNS，网关等（一般DNS、网关按默认值，无需设置）。

4.NT1+在断电后，无法打电话。

NT1+出厂时设置为断电时模拟口1能打电话。模拟口2和S/T口无法打电话，只要把电话接在模拟口1上就行了，或按说明书重新设置。

5.NT1+上接电话，摘机后无任何声音。

NT1+正在初始化，还未激活，此时会看见S/T快速闪烁，B1，B2,时亮时灭，等到S/T灯长亮以后就可以使用了；如果S/T灯在快闪之后慢闪，表明线路不好，NT1+无法激活。

6.一些电话或传真机接在NT1上无没使用。

有些电话、传真机电器特性不符合国家标准，故无法使用。

7.接在NT1+上的电话不能打121、117等语音特服号。

用户可能把NT1+的该模拟口设置为传真模式，只要按#*##*# *98#，恢复出厂设置即可。



ISDN在Windows98中的安装设置

ISDN用户端设备的安装包括NT1+的安装与内置PC卡的安装两大部分。一般ISDN的安装费用只需400-500元，服务商还会提供一个智能网络终端NT+CISDN和一块内置PC适配卡（PCTA128），家中原有的模拟电话、传真机等都可直接接入，通过ISDN适配卡可以以128kb/s的速率上网。而每条ISDN线路的月租费也仅比模拟电话线多几元钱，却可当两条模拟线路使用，这种组合总的性能价格比非常有吸引力，是广大朋友的最佳选择。下面以智能网络终端SBT6050-AL为例，介绍NT1+的安装过程：



首先，把ISDN内置PC适配卡、TA等数字设备接在标有“S/T1”或“S/T2”的数字口上。模拟电话机和模拟传真机或者调制解调器接在标有“PHONE1”或“PHONE2”的模拟口上。然后把电话局提供的ISDN线插进标有“ISDN”的端口，稍等片刻可看到指示灯PW亮，指示灯ST快速闪亮。接上电源，指示灯LP亮，稍等片刻即看到指示灯ST由快速闪亮变成常亮，表明ISDN线路已经接通。最后，拿起电话的话筒验证一下，如果听到拨号音，证明一切正常，安装成功。接着下来，就可以安装ISDN PC卡了。

下面以常用的内置PC卡为例，看看它是怎样安装的。

1. 在安装前，必须在控制面板的“Modem”和“系统”中删除所有的ISDN相关设备。

2. 打开机箱，插入ISDN PC卡，并用带RJ45水晶头的网线与NT1+的S/T接口相连。

3. 重新启动计算机，Win98将发现新硬件，并提示安装驱动程序。

4. 插入带有驱动程序的磁盘或光盘后，选择“从磁盘安装”。

5. 点击“下一步”，直到选择交换协议的画面，选择“自动”，单击“下一步”。

6. 填入你使用的电话号码，例如“88886666”。SPID目前尚不需要填写。如果你的ISDN开通了子号码，则把第2栏的“电话号码”也填上。

7. 如果是第一次安装ISDN设备，按“完成”按钮后，Win98将提示插入Win98安装光盘，Win98会自动安装有关的程序。

ISDN的驱动程序安装完后，马上可以直接设置拨号器，这一点与Modem的安装不同。双击拨号网络中的“建立新连接”图标，在出现的窗口中键入你需要的拨号器名称，例如：ISDN；接着选择上网用的信道“ISDN Channel 0”或“ISDN Channel 1”，注意，选择的信道一定要与NT1+实际使用的S/T物理端口相一致，接着单击“下一步”，在接着出现的窗口中选择连接速率（64k或128k），按“确定”按钮后在下一个窗口中填入ISP的服务号码，一个名为ISDN的拨号器建立完成了。以后，每当你双击ISDN拨号器，填入帐号及密码，你就可以通过IE漫步网上世界了。

ISDN在Windows NT 4.0 中的安装设置

1.首先安装SP3或以上版本。

2.接着安装PNPISA DRIVER。找到PNPISA.INF文件，按右键，选择“安装”。

3.启动后系统提示找到新硬件，选择“不安装驱动程序”。

4.打开“控制面板”→“网络”→“添加适配器”→“从磁盘安装”，并输入驱动程序路径。根据提示完成相关安装。

5.在控制面板中选择“网络”中的添加按钮，在服务项中选择“远程访问服务”，并将安装PC卡后增加的两个端口ISDN1，ISDN2都加入服务中（如无法添加该服务，则先添加PPP协议）。

6.重新启动计算机。

7.在拨号网络中编辑拨号网络属性，网络协议选择“TCP/IP”协议，并选择“启用PPP LCP扩展”；密码检验选择：接受任何验证（包括明文方式），即PAP方式。并且可以选择设置DNS或不设置DNS，有关DNS服务器的IP地址请询问你所选用的ISP。

8.若要运行CAPI应用程序，在控制面板→网络

（下转47页）

网络新概念
WANGLUOXINGAINIAN

——高速电视信息系统

北京 H2O

编者按：

随着信息化产业的发展，人们对于网络的需求越来越大，宽带接入是许许多多朋友的迫切需要。在前几期中我们曾经刊出过一篇关于交互电视和机顶盒的文章，主要谈到了交互式电视系统和视频服务系统的结构。实际上这种系统可以理解为宽带接入的一种形式，也就是Cable Modem接入。为了让读者朋友们对这些有更深入、更理性的认识我们在这里刊出这篇关于基于Cable Modem接入的电视信息系统网络的架建原理的文章。

Internet是计算机网络技术发展的丰碑。高度的开放性、良好的交互性以及Web技术的广泛应用，使世界各地的人们可以方便地通过Internet交换信息、共享资源和协同工作。目前，Internet上的用户已超过1亿、主机超过5000万台，并且仍在以极高的速度迅猛增长着。随着网络规模的不断扩大，网上信息得到了极大的丰富，同时也出现了信道拥塞、信息检索困难等严重问题。而我们平常拨号上网时用的Modem速率最快不过56kbps，就算是使用2B+D的ISDN，也仅仅能够达到128kbps。有时候，要在浩瀚的“信息海洋”中捕捉到真正有用的东西如同大海捞针一般，甚至只能望“洋”兴叹。

针对这些问题，通常的解决方案是不断拓宽网络容量。但信道容量的增长总是难以跟上信息量的增长，而且，这也需要投入大量的资金。我们现在更倾向于探索信息共享的新途径、寻求更节约信道资源的新结构，与TCP/IP网络结构兼容、互补。

跨网集成

我国是一个电视大国。目前，我国的有线电视（CATV）用户已达到8000万，并且以每年500万的速度飞速增长；有线电视台1300多座；用于有线电视的光缆、电缆全长190多万公里，其中多为只能提供下行信号的单向网络。有线电视网络的带宽上限为860-1000MHz，而只有50~550MHz的带宽被现行的电视节目所占用，有很大的带宽资源可供利用。我们可以充分利用这部分资源，不断发展互连网络。

在Internet上我们下载的数据量要远远超出上传的数据量，这正是上传和下载之间存在的非对称性。“跨网集成”就是利用这种非对称性，将带宽较大的有线电视（CATV）网作为数据的下行线路，同时使用带宽较小的电话网（PSTN）作为上行线路，这样可以不用大规模地将CATV网络改成双向线路。

“跨网集成”可以分为“按需推送（On-demand Push）”和“整体推送（All-in-one Push）”两种系统方案。

“按需推送”系统实际上是TCP/IP结构在信道类型上的一种延伸：CATV网络与PSTN网络的混合信道代替了传统的用户拨号上网时使用单一的PSTN网络（如图1）。

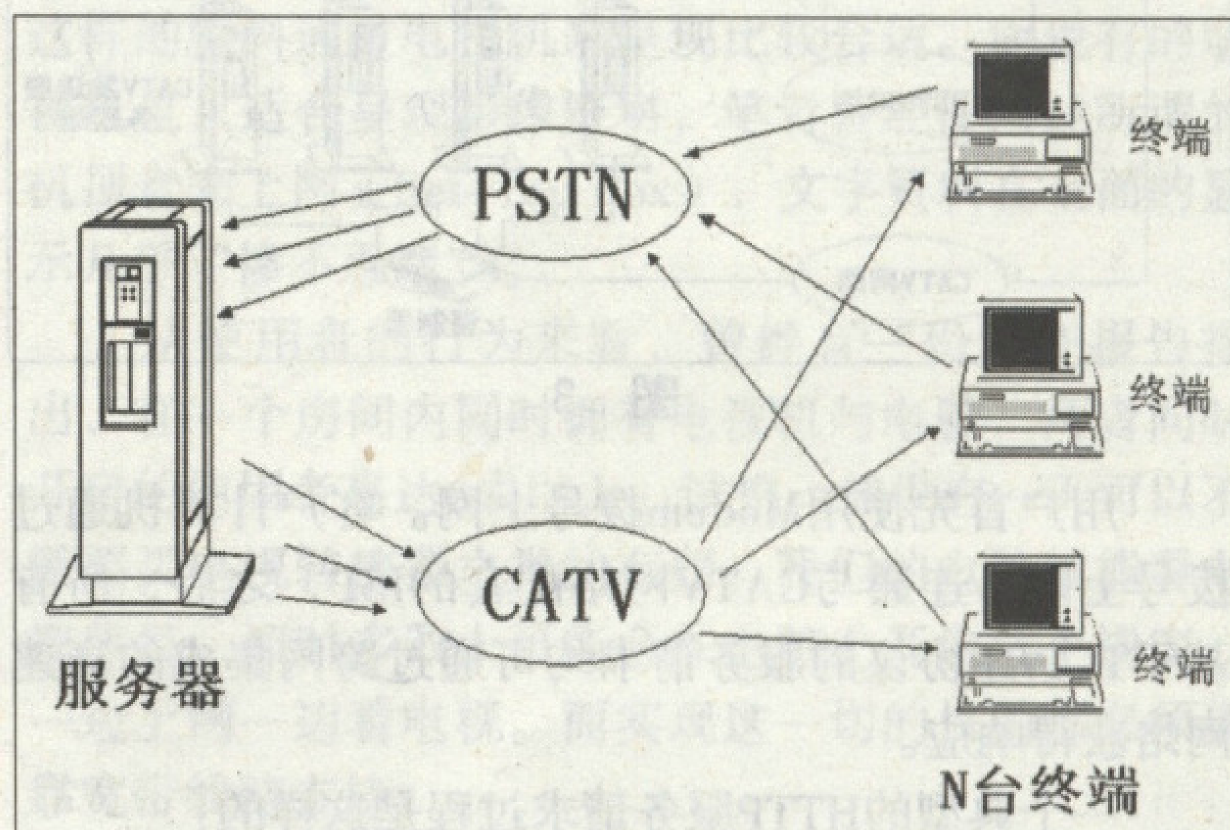


图 1

“整体推送”系统的核心创新思想有两点，一点是“跨网集成”，另一点是下行数据流的“整体推送”。“整体推送”的含义是说，服务器一次推送（按一定的时间周期循环）的内容，是经过精心组织的巨量数据信息，各个客户端根据实际情况，各取所需（如图2）。

“高速电视信息系统”所采用的就是“按需推送”系统方案。这种方案的主要优势是标准化，它符合现行行业的TCP/IP、DVB-C（数字视频广播标准）

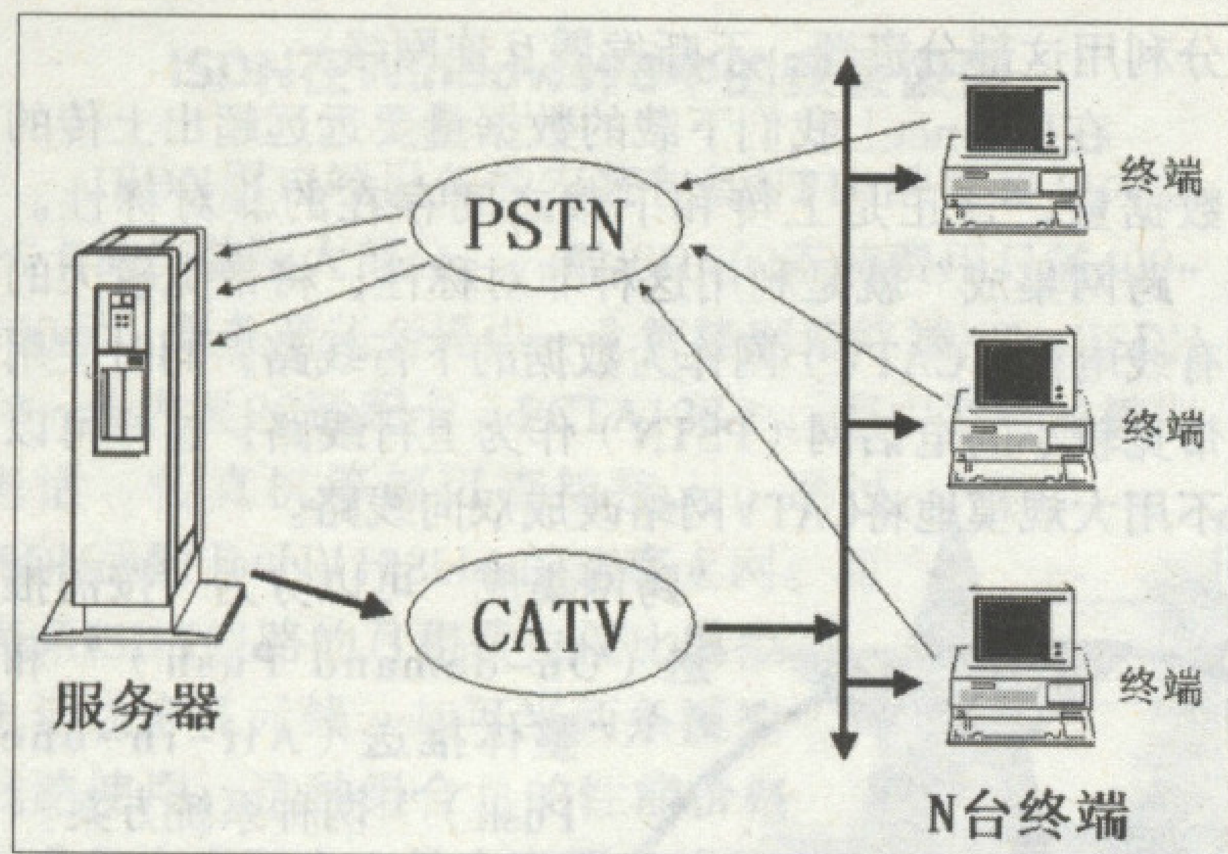


图 2

等标准，能够获得现有技术的充分支持。

高速电视信息系统

高速电视信息系统是在“跨网集成”的技术上建立起来的，整个网络拓扑结构如图3所示。

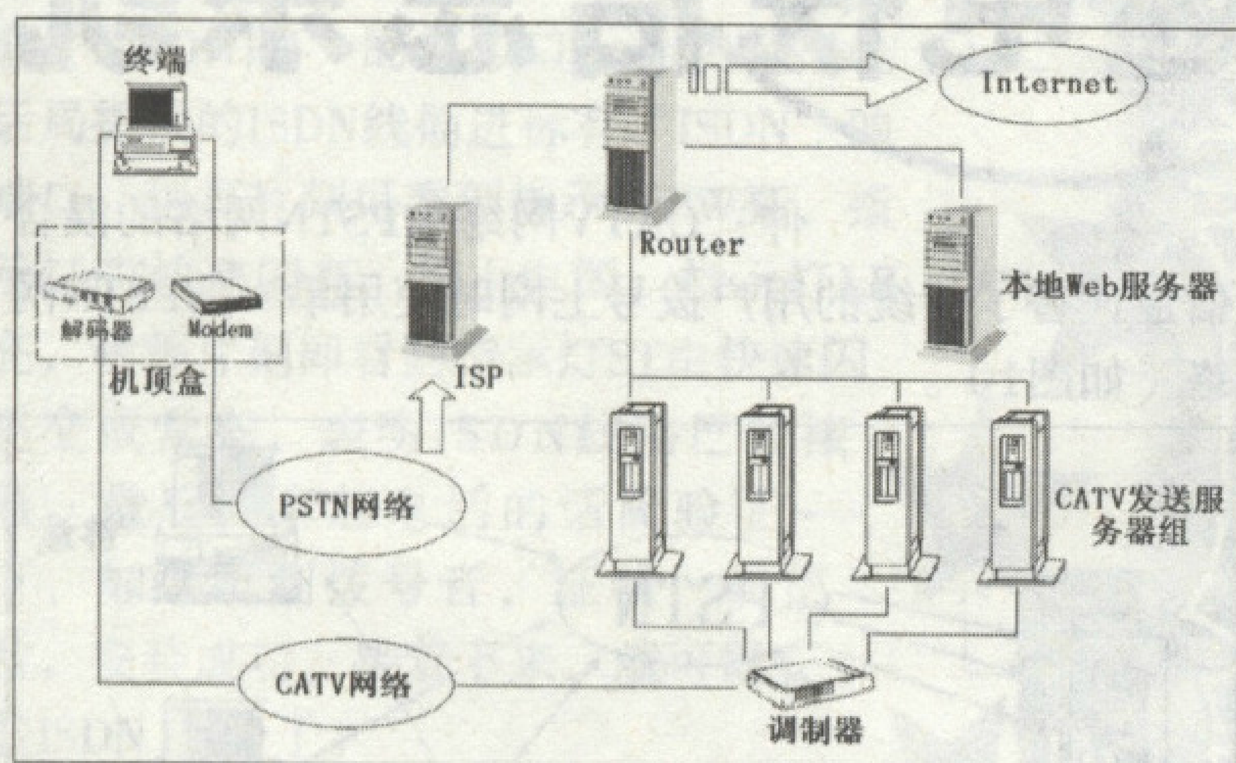


图 3

用户首先使用Modem拨号上网。客户计算机通过拨号上网，连通与CATV网络配套的ISP，之后，所有基于TCP/IP协议的服务请求均可通过跨网集成的高速网络获得响应。

一个典型的HTTP服务请求过程是这样的：

客户计算机的浏览器发出HTTP请求（通过本地拨号网络、Modem、电信网、ISP、Router等线路及设备与远程服务器建立TCP/IP连接），并将其传送至Internet上的Web服务器或本地的Web服务器，当返回的数据到达Router时，由Router将它转发给CATV网络中的发送服务器组，并由CATV发送服务器组将之通过CATV网络电缆传送到客户解码器，再送至客户计算机，供用户通过Web浏览器交互使用。

高速电视信息系统依据CATV电缆中高频信息的不同调制方式（16QAM~256QAM），利用1个PAL制式电视频道，就能够提供4～8路、总下行速率高达24~48Mbps的码速率。系统可以为每个用户提供高达2~3Mbps的信息下载速度，这和用56kbps Modem上网的用户来比较，速度提高了近百倍，能够较理想地满足各方面的需求。

机顶盒是用来实现高速电视信息系统的主要设备，一个可用来上网的较理想的机顶盒应具有以下配置：

内置视频处理CPU

32M高速专用内存

4G专用硬盘

56k高速Modem

Cable Modem

集成视频、音频输出端口，可直接接入电视机及功放设备

红外接收端口，可用于遥控设备

键盘，鼠标

10M/100M 网卡

内置IE浏览器

如果用户为了方便使用，还可以选购诸如CD-ROM、遥控键盘等设备。

在使用时，根据本地区提供的接入方式，使用Cable Modem或网卡（一般在提供小区VOD服务的地方使用）将机顶盒接入CATV网络，再通过Modem接入PSTN网络。我们可以使用电脑作为终端接收设备。另外，由于机顶盒本身集成了视频、音频输入端口，并内置IE浏览器，可以直接将其连接到电视使用。

基于高速电视信息系统的“公众数字信息广播网”

“公众数字信息广播网”的信源信息采编、信道广播传输、信宿接收浏览，均体现了数字广播的特点。也就是说，接收公众数字信息广播的用户无须拨号上网，可仅通过启动浏览器或广播数据接收系统，按自己的需求实时订阅、接收当前高速有线电视信息系统中广播发送的各种多媒体信息，就像使用收音机、电视机一样简单。公众数字信息广播网包含一定的“整体推送”技术。

高速有线电视信息系统上可构筑的信息服务种类众多：电子报刊、股市行情、期货市场、气象预报、节目预告、新书信息、教育类信息、生活常识、医疗保健、科技信息、新闻快报、体坛快讯、商品导购、各类广告、交通信息、多媒体影视节目等，均能方便地得以实现；门类众多的信息，使公众数字信息广播网能为千家万户提供丰富多采的信息服务。

北京 李素娟

向往宽带

XIANGWANGKUANDAI

大约在去年的这个时候，美国的门户网站曾掀起了一阵宽带风潮。Yahoo!第一个宣布了他们的宽带计划Turbo Yahoo!。紧接着第二大入口网站Excite与宽带网络公司@ Home合并成为Excite @ Home。除这些大型门户站的动作之外，各类新闻媒体报导以及各种调查报告也不断强调未来宽带网络市场的潜力。然而至今宽带网络却也没有成为主流。这说明了整体的网络环境，包括网络基础建设以及宽带服务的应用都尚待加强。

不论网络如何发展变迁，最后我们都必须回到它对于使用者的价值上来看待一切应用。目前有线的宽带网络主要通过两种方式连接到用户，一种是Cable有线电视线路；另一种是ADSL，它使用一般的电话线。不管用哪种方式，用户的上网速度都比现在用56Kmodem快很多倍。

使用宽带的线路上网，对于使用者的意义大体上有两种，第一是永不中断的连接，第二才是拥有高速撷取资料的能力。打开电脑即处于连线状态，用户已经不再担心连线的时间长短，因为不少宽带网络服务都采取了包月的付费方式，交固定的费用即可无限上网。

然而光是降低费用，还不能体现宽带的根本优势。面对免费ISP的竞争，对于使用者而言，主要在于其大带宽，这是免费ISP无论如何也无法提供的。然而，这就牵涉到宽带网究竟有什么作用的问题。现行的宽带网络让使用者拥有快速撷取资料的能力，而非发送资料的能力。以前曾经有人质疑过，现有的网络应用以及服务，通常不需要通过大带宽也可以做得很好。一个国家的网络基础建设如果达到了一定水准，上网速度通常会在可接受的范围内。笔者并不认为现在的使用者对于宽带服务有极为迫切的需求，更不认为会有所谓的宽带入口网站出现。原因是现在使用宽带的线路结果却连到Yahoo!这类的窄带网站，去使用不太消耗带宽的服务，例如搜寻引擎或者是免费电子邮件。

仅从使用的角度考虑，窄带的网站服务已经足以含括个人所需网络服务的大部分。如果真正要提供宽带网站服务，从现有的窄带入口网站ISP服务下去延伸一些相关的应用，会比一个从零开始号称要做宽带入口网站的有优势得多。

既然窄带的服务已经足以满足大部分的网络服务需求，那么宽带到底可以做什么？宽带的优势既然在于可以传送大量的资料，想想看哪些应用会是需要大量带宽的？目前来讲对于多数的用户一般还只能想到那些跟娱乐有关的应用，因为娱乐的东西很讲究声光影像，而声光影像资料都是非常消耗带宽的。网络连线游戏以及随选视讯（VOD）也是其中两个很重要应用实例。此外，还有些听起来很不可思议的应用，例如传递电视节目，也很可能有其市场。而在非娱乐类的应用中网络硬盘之类的应用也可能大行其道。

宽带线路连接到使用者家中的什么设备，这会是决定上述应用的关键。连接到电脑，或者是连接到电视产生的应用会相当不同。一般人的认识，是把电视机视为娱乐导向的工具，而把电脑视为工作导向的工具。虽然这样的认识在家电信息化的今天已经开始有日渐模糊的倾向，但现阶段的宽带发展还是会受到这种情况的影响。

宽带对于硬件制造商最大的意义，恐怕是在于电视以及电脑未来可能的整合。从应用面来看，宽带适合传递的资料是非文字性的，是影像为主体的资讯，这样的资料通过电视机来呈现比较合适。而现有的电视机也只适合呈现影像资料，笔者曾经使用过所谓的机顶盒来上网（Set-Top Box），文字资料在上面的显示几乎“惨不忍睹”。

从使用者的行为来看，曾经有一份调查报告指出，在一个房间内同时拥有电视机与电脑，两者同时开启的使用者高达6成以上。试想，如果有一天可以不需要买电视转接器之类的东西，我们的电脑就能看电视节目。那时多数人可能会在电脑上开启两个视窗，一边上网一边看电视。而实现这一切的目的都必须依靠宽带线路支持。

发展宽带服务所必须提供的内容，是让现有的ISP商感到头痛的。以往ISP商所提供的服务都是非内容导向，因为正如前面所说，大部分的网络服务是不需要大带宽的，自然就降低对声光影像资料的需求。现在一旦要切入宽带市场，势必面临多媒体内容的获取问题。

美国与中国的地理环境不同，中国的宽带环境随着有线网的兴起，结合国内既有的媒体所形成的势力将相当可观。与美国相比，中国ISP商切入宽带应该更需要。等到大环境成熟，资源将取之不尽。

应用心得

让你的Windows 2000操作系统更安全

江苏　陈彪

大家知道，Windows 2000这个全新的操作系统在安全性方面得到了很大的加强和改善，其中最重要的一项就是二次登录功能！

利用普通账号登录，可以执行一般任务；当你需要运行重要的管理任务时，即可用管理员账号进行二次登录，并且不需要重新启动你的计算机，很是方便、快捷、安全！那么，具体该如何操作呢？请跟我来：

首先要说明的是：Windows 2000中系统管理员的账号是非常强大和重要的。利用此账号进行的任何工作，如果你疏忽大意，后果将是相当严重的！（尤其是在服务器上运行的时候）此外，如果你利用系统管理员账号从Internet上下载了含有病毒的文件，只要该病毒一旦被激活，就会获取系统管理员的权限，那将会把你的操作系统统统吃掉，甚至摧毁你的机器。所以，如果你是系统管理员，执行普通任务，如：收发电子邮件或撰写文稿时，不要用管理员账号登录。而是用一个普通账号。系统管理员账号只在升级系统、配置网络等情形下使用，最好挂上杀毒软件并打开实时监控功能。

全新的Windows 2000操作系统提供了RunAs命令，就是这个命令使得一切变得灵活方便：当你利用普通账号登录后，可以运行RunAs命令用管理员账号打开一个命令窗口，来执行管理员权限的任何重要任务。

假如你是域china.net的系统管理员，主域服务器计算机名称是cbtj，并且你已设置了如下两个账户：

管理员账号：用户名-barton　密码-123556
普通账号：用户名-aaa　　密码-888465
普通账号具有本地登录服务器的权限。

当利用aaa的账号从本地登录到运行Windows 2000的服务器后，进入“计算机管理”控制台，选择“磁盘管理”，会看到一个错误信息：在cbtj上运行磁盘管理被禁止。原因是作为普通账号没有该项权限。

那么怎么办呢？你可执行以下命令：

1.打开一个命令窗口，也可以直接在“开始”的“运行”中执行

2.输入：runas /user:barton china.net

3.按提示输入密码：123556

你将看到在桌面上打开了一个新的命令控制窗口，其标题栏显示表明运行在管理员权限。当前目录是\Winnt\system32，大多数系统管理工具都在该目录中，其后缀为.msc的文件，指的是Microsoft Saved Console命令文件。这时只需键入compmgmt.msc，就可以打开计算机管理控制台，在控制节点树中选择“磁盘管理”命令，将顺利执行，不会再有错误信息提示。

Windows98安全应用实例

河南　张金贵

Windows98作为一个功能强大的操作系统，给我们操作电脑带来了许多便利，但它同时也给我们带来了许多麻烦，你操作的过程都会在Windows98中留下痕迹，对于一些高手来说，你的这些隐私会完全暴露无遗。你可能会说，我已经把它们从电脑中删除了，例如，你也许并不希望别人知道自己曾经使用过哪些文件，你的习惯可能是在离开计算机时，通过“任务栏\开始菜单程序\文档菜单\清除”来将“开始\文档”里的内容删除掉。可是你不知道，实际上这些信息并没有真正删除。在注册表中，仍可以找到你最近访问过的文件名。其它一些操作也存在类似的问题，因此要想真正的删除掉这些信息，你不能简单地采用常规的方法，而必须从注册表中彻底地删除，这样你就可以高枕无忧，再也不用担心别人发现你的隐私了。

下面我们就来具体介绍几种方法，由于以下这些操作都是修改注册表，为了安全起见，在修改前，你必须先将注册表备份，以防止出现问题时能及时恢复，修改之后，要重新启动系统，设置才能生效。

一、删除“开始”菜单中“文档”中的内容

1.打开主键HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\RecentDocs

2.依次将从a到z的键值删除。这26个键名并不一定都有，根据你打开过的文档的数量，有几个删除几个，以下内容中的操作同此。这样就可以彻底不让别人知道自己曾访问过哪些文档。

二、删除“开始”菜单中“运行”中的内容

对于我们在“运行”中输入过的内容，Windows98没有提供直接删除的方法，我们可以通过修改注册表来删除它。

1.打开主键

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\RunMRU

2.依次将从a到z的键值删除。

三、删除“开始”菜单中“查找”中的内容

对于在“查找\文件和文件夹”中输入过的内容，Windows98没有提供直接删除的方法，我们可以通过修改注册表来删除它。

1.打开主键

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Doc Find Spec MRU

2.依次将从a到z的键值删除。

四、退出时自动删除“文档”中的内容

1.打开主键

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer

2.在该主键下新建DWORD类型的键值“ClearRecentDocsOnExit=1”。

五、删除在IE浏览器中输入过的URL地址

1.打开主键

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\TypedURLs

2.删除除默认值外的其它所有的键。

六、隐藏“开始”菜单中的“文档”

把它从“开始”菜单隐藏以后，别人就无法通过这种方法查看你浏览过的文档了。

1.打开主键

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer

2.在该主键下新建一个DWORD类型的键值“NoRecentDocsMenu=1”。

3.要想恢复显示，删除此键值或将它的值改为0。

七、隐藏“开始”菜单中的“收藏夹”

1.打开主键

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer

2.在该主键下新建一个DWORD类型的键值“NoFavoritesMenu=1”。

3.要想恢复显示，删除此键值或将它的值改为0。

八、隐藏“开始”菜单中的“查找”

1.打开主键

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer

2.在该主键下新建一个DWORD类型的键值“NoFind=1”。

3.要想恢复显示，删除此键值或将它的值改为0。

九、隐藏“开始”菜单中的“运行”

1.打开主键

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer

2.在该主键下新建一个DWORD类型的键值“NoRun=1”。

3.要想恢复显示，删除此键值或将它的值改为0。

完全定制时间显示

上海 王楠

你有没有觉得你的windows的时间显示缺乏性格，没有变化（感觉好象广告词），其实我们可以通过对注册表的修改让你的时间显示变得很“酷”。

看到我的计算机上的时间显示了么（见图）？是不是比较有个性，下面我将介绍如何操作，才能使你的时间显示也变一下。



用regedit打开HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\International，看到右面的键名了么？也许你的机器上只有其中的一项或几项，没关系，我们可以自己建立它们（都是字符串），具体的键名含义如下：

sLongDate	系统长日期格式（用于任务栏）
sShortDate	系统短日期格式（用于资源管理器）
s1159	中午12点之前的提示
s2359	中午12点后的提示
sTimeFormat	系统时间格式

我们可以将sLongDate的值改成“新的世纪yyyy年MM月dd日”，短日期的修改方法相同。其中“yyyy”代表4位数的年份，如果是“yy”则是两位数的年份，“MM”代表月份，“dd”代表日期。

在默认的情况下，sTimeFormat设为“HH:mm”，其中“HH”代表24时制的小时，如果是“H”则代表12时制的小时；“mm”代表分，“ss”代表秒。另外还有一个“tt”，它代表上下午的提示，如果s1159和s2359的值分别设为“上午”和“下午”的话，那么tt就代表了“上午”或“下午”。比如我们设置sTimeFormat为“tt H:mm”，那么7点半将显示为“上午 7：30”。我们还可以把提示的内容改成其他的内容，让显示更具个性。

你还可以把时间改成军事时间，也就是小时和分钟中间没有那个“：”，只需把“TimeFormat”设为“HHmm”后重新启动机器，15:30就显示为1530，好玩吧。不过最好不要这样改，改出来看看就改回去吧，因为据说有些程序可能会因此出错。

在完成修改后，重新启动机器，修改将生效。

Windows 2000，你真的需要吗？

江西 周鑫珉

Windows 2000从它的试用版本发布至今，已经有很长一段时间了，可以说现在的Windows 2000正式版已经是非常的稳定和完善。可是你有没有想过，你真的需要Windows 2000吗？

笔者的一个朋友刚买电脑不久，配置很高。硬件好自然软件也想用最好的，听说Windows 2000已出，他想2000是98的新版本，肯定比98好吧。于是乎格式化，开始了Windows 2000的安装历程。由于他的硬件都是名牌，系统全都认出并给他装了自带驱动，所以当时没发现有什么问题。可装好后麻烦马上就来了，首先是游戏，他发现有80%的游戏都不能玩了，至于DOS下的游戏更是100%不能玩，他还想玩玩经典老游戏呢。这是怎么回事，开始是认为驱动没装好，想装原先Windows 98下的驱动，发现都不能安装。又怀疑是病毒问题，赶紧装上杀毒软件，可一启动就非法操作，到DOS下杀毒，又没发现病毒。搞了一个晚上，非法操作无数，这下他可没辙了，于是乎重新格式化，又开始了Windows 98的安装历程……第二天，他还跟笔者讲：“Windows 2000太烂，千万不要装！”

难道Windows 2000真的那么差吗？说它功能强大，稳定性超过Windows 9X，这都是骗人的吗？

其实，许多人可能并不知道，相比以前的Windows 9X而言，Windows 2000是一个全新的操作系统，之所以说它稳定、强大，是因为Windows 2000是建立在Windows NT的基础上的。是的，微软原先是打算将它做成一个Windows NT和Windows 98相结合的产物，然而，过了一段时间微软又宣布，已经决定将Windows 2000开发成一个完全的商务系统了。因此，可以说Windows 2000是Windows NT的换代产品，而不是Windows 98的。在Window2000启动时，你还可以在启动画面看到这样一句话——基于NT技术构建。如果你一定要装Windows 98的换代产品，只有等待千禧年版Windows（又称Windows Millennium或Windows 98第三版）。

这下明白了吧，Windows 2000和Windows 9X本质上有着很大的不同，所以当你发现一些原先在Windows 9X上运行很好的游戏、软件，突然都不能在Windows 2000上用了，请不要奇怪，这是很正常的，而且也没有什么好的解决办法。当然，大部分的大型软件，如Office97、Office2000，都可以正常使用，而那些建议在Windows NT上运行的软件，如3DsMAX等，当然可以更好更安全地运行了。至于游戏嘛，少数的几个大作，特别是欧美的大作，像帝国时代之类的也许可以玩，其他的就不敢保证了。

所以，Windows 2000并不适用于每个家庭用户，因为它在多媒体性能上远不如Windows 98。

但是，如果你很少玩游戏，电脑主要用于开发或者上网，那你绝对应该试一试Windows 2000。可问题又来了，软件方面解决了，大不了不玩游戏，硬件方面怎么办？每一个软件都有它的硬件要求，Windows 2000自然也不例外。

首先，你要确定的是，你的硬件支持这个新的操作系统吗？我们普遍使用的Windows 2000 Professional版本，它的硬件配置最低要求是：200MHz的Pentium MMX处理器，最少64MB内存。当然了，微软说它的最小配置要求是：166MHz的Pentium处理器，32MB内存，不过建议你还是把这看成一个笑话吧，这样的配置会让人发疯的。:-)

其次，你的硬件支持它了，可它支持你的硬件吗？在驱动程序方面，虽然微软公司近几年来从事了大量收集工作，系统本身自带了大量的驱动，但还是很不完善，特别是绝大部分的USB镜头没有驱动，这就意味着，在Windows 2000下，你可能有很多硬件用不了。不过一般来说，只要你的硬件是名牌或是非常流行的，Windows 2000都可以顺利安装上其自带驱动，当然了，目前最好的办法是先装双操作系统，等有了在Windows 2000下的驱动后再彻底删除Windows 98。至于双操作系统如何安装，这不用你费心，Windows 2000会自动帮你搞定的。另外在这里，我还想奉劝大家一句，千万别轻易就装Windows 9X或者是Windows NT的驱动，搞不好Windows 2000会崩溃的。在驱动方面，要小心再小心。

如果这些问题都解决了，祝贺你，Windows 2000你已装完一半了，剩下的就是你自己决定需不需要装了。不过我相信只要一装完Windows 2000，你马上就会感觉到这个全新操作系统的优点，休眠，硬关机等等功能，一定会让你大吃一惊；多语言支持让你处理文档时更加方便；最重要的，它的稳定性，以及强大的功能，让你工作起来事半功倍。

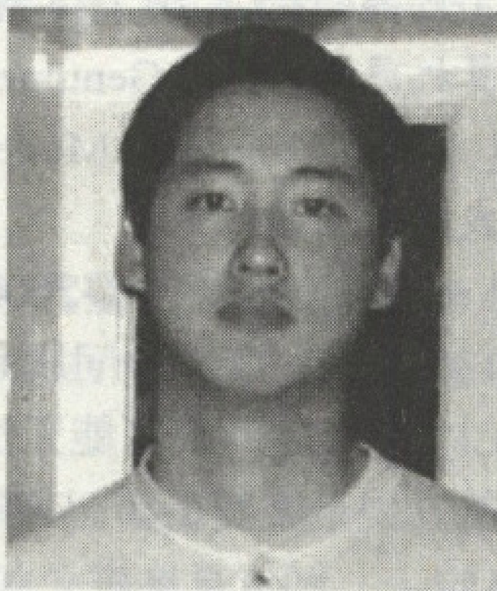
如果Windows 2000真的适合你，赶快行动吧！

问题交流



上海　黄鱼脑袋问：1.Diamond Supar Express 56K Modem 连接在我的计算机上，如调为115 200则出现Modem不摘机拨号的现象，只能把速率调为57 600可正常使用，连接速率显示57 600，不能显示正常连接速率。但是在另一台计算机上能以115 200连接，显示115 200，是何原因？2.我是上海的VIP用户，请问怎样才能下载到最新的驱动程序？ 3.我买了一块丽台S320II 16M PCI（TNT2 Pro芯片）显卡，运行IMPACT模拟器（街霸EX）只有14帧，而在VOODOO2上运行有23帧，随卡只有一张驱动程序，并无广告上说的DVD播放程序。该卡为黄色、无LeadTek的标志、4块不知品牌的SGRAM。装在机器里，在较安静的情况下，风扇声音大得刺耳，请问是不是假货？如果去除风扇要不要紧，会不会损坏卡？它可是我花了好多米和好多时间好不容易才找到的PCI显卡。我的机器配置：PentiumMMX200、128M LGS 7J颗粒的兼容SDRAM、Intel TX主板（不知品牌）、230W电源。

答：1.你的电话线质量可能不行，高速状态下容易导致断线，建议选用其他外置产品。2.对于上海VIP的用户来说，其驱动程序可以到http://www.pchome.net/CH/Sw/Dl/swdl.htm（上海热线）去下载。3.TNT2的PCI版本显示卡的确很少见，但该显卡对CPU速度依赖严重，如果安装在CPU速度比较低的机器上则性能会大打折扣，您的CPU是P200MMX的，建议升级到K6-2 400MHz的CPU（如果主版支持），或者购买PCI接口的Voodoo2、3的显卡产品。这样的话性能会好点的。对于您的显卡来说，听起来似乎有假，但一般的厂商并不生产PCI接口的TNT2产品。如果其外包装、显卡做工和驱动程序光盘与广告或说明书上叙述的有较大差异的话则很可能是假货，建议给丽台的本地代理打电话询问。


客座专家：苏旅

湖南　苏旅

问题解答

读者　Ming问：近来我买了一个美达40x的光驱，将它与原来的创新12x的光驱一起装上。创新12x光驱设为Secondary master，美达40X光驱设为Secondary slave。在启动时，能检测到两个光驱，但在Win98的启动画面之后的那个黑屏里，就不读硬盘了。按下RESET重新启动，这时便检测不到美达的光驱，即在Secondary slave后面显示None。但能进入Win98，且这个没有检测到的美达光驱还能在Win98里正常使用。这是什么问题？我的配置为TX97主板/P200MMX/32M/SDRAM/昆腾2.1G。


客座专家：龚胜

答：你遇到的现象应该是硬件间的冲突问题。但只要进Win98后能正常使用，你可以不必理会。

四川　龚胜

上海　jza问：我购买的联想电脑天鹊360：赛扬466/8.4G/64M内存/Win98，但最近有时关机时，当出现“Windows正在关机”就会像死机一样，停止不动，键盘和鼠标都不起作用，我只好用“reset”重新启动，再进入Windows后再关机。请问，这是否是Win98的问题，怎么解决？

答：Windows9X操作系统的不稳定性一直是最受非议的焦点，解决办法很简单。您的Windows操作系统需要清理一下多余文件，或者重装一下系统文件或者系统。此外很可能有病毒存在，建议使用Kill98或PC-Cillin98查查病毒。当然，某些电脑主板的BIOS对Win98支持也不是很好，导致其ACPI功能经常出问题不能关机。建议去www.mydrivers.com升级你的主板BIOS。

湖南　苏旅

厦门　紫龙星问：最近，我想把旧的电脑卖掉，进行全面升级。如果我买微星6167主板，它支持K7，但会不会跟一些硬件有冲突？我手头上有一块显卡，它的牌子是硕泰克，显存16MB，Rivatnt2,nVIDIA Vanta V3.35,它是TNT2吗？还有，现在什么品牌的音箱比较好呢？

答：关于K7系统兼容性的问题，请见我以前的解答。Vanta TNT2也是TNT2，TNT2分为Vanta、M64、标准、Utral等几类，性能由低到高，当然价格也由低到高。至于音箱，目前比较有名的有创新、三诺、冲击波、漫步者等品牌。

四川　龚胜

网友　李君君问：最近听说硬盘接口又有什么Serial ATA新技术，请问该技术有什么特点？

答：为了适应INTEL公司不久前宣布推出的下一代Willamette微处理器，INTEL于近日宣布了下一代Willamette平台的1.5GB/S传输率的强大界面--Serial ATA。与前任ATA 66、100一样，强大的Serial ATA界面规格也是由INTEL与Seagate、Quantum等公司设计公布的，其最大作用是有效地解决了PC电脑长久以来一个最严重的系统I/O瓶颈问题。作为新一代的硬盘接口技术，Serial ATA规格定义提高了硬盘数据传输的带宽，它将全面取代实行15年之久的ATA技术，从而使系统传输效率大大提高。可以预见的是，Serial ATA的使用发展时间也有一定的限制，到时可能还会出现诸如2X和4X Serial ATA的扩展计划，提供2倍、4倍甚至更高的传输带宽。不过在目前情况下，ATA技术还是十分流行的，INTEL雨季在传统ATA和Serial ATA界面更新换代期间，为了方便消费者，将会推出混合界面，也就是平行ATA和Serial ATA的兼容体，到时消费者在使用不同接口的硬盘时，只要更换不同的数据线就可以了。

湖南　苏旅

读者　Billy问：我的光驱用了不到一年，读盘能力就开始下降，有无办法解决？

答：光驱读盘能力下降后，可采用清洗光头、调大光头能量等方法解决。若自己对硬件不是很熟，最好将光驱送到专业的维修点进行调整。

四川　龚胜

读者　水晶2000问：我想问一下你有没有定时关机软件和电话录音软件及来电显示软件？如果没有可以给我介绍几个网站(中文)吗？

答：这些都属于共享软件。http://www.pchome.net/CH/Sw/Dl/swdl.htm、http://hzczy.yeah.net/、http://www.newhua.com/、www.joyo.com.cn等都是非常著名的软件下载基地，上述文件可以到相关的"开机关机"、"电话设备"等栏目中寻找。

天津　一物

读者　我想我是海问：我刚找到了一颗可以上800MHz的赛扬500MHz CPU，现在打算长期超频使用，请问如何测试CPU超频。

答：CPU超频成功最起码的要求是要能进入操作系统（Windows），然后可以用一些常见的软件进行测试，如对系统配置要求高、对CPU依赖性大的高画质3D游戏，如FIFA2000、QuakeⅢ和NOX等。一般运行下来能挺过几个小时的就可以了。另外有条件上网的DIYer们还可以连接上Internet，同时打开多个浏览器直到有明显的停滞感，并在大量浏览信息的同时下载软件，看有没有问题；另外也可以找一些大型的2D、3D动画制作软件如MAYA、3DMAX等进行长时间渲染、变形、贴图等操作，看看其能不能挺过去；或者用高强度测试软件进行测试，有兴趣的可以去网络软件下载基地看看。如果您的CPU能够挺过上面大部分测试的话，也就算是没问题了，不过要注意的是，超频毕竟是一件不安全的事情，尤其是赛扬大超300MHz这种情况，最好还是填空使用。

湖南　苏旅

读者　ucool问：有一事请教，我最近从台湾买了一台ACER笔记本电脑，但苦于操作系统是繁体字，和大陆发行的软件不兼容，总发生冲突。请赐教用什么软件合适？

答：如果没有特殊的需要非得用繁体操作系统，像你这种情况最好的解决办法是重装大陆版的操作系统。当然在重装前要注意备份好显卡、声卡等部件的驱动程序。

读者　月生

湖北　吴朝晖问：最近根据贵刊介绍购买了一ASUS：P3C-2000主板，现有2个问题向贵刊咨询：`1、该主板DIMM插槽是否是PC-133？ 2、本人PC的CPU是PⅢ550E（已超616），可在本人安装WINDOWS98第二版后，计算机属性却显示GenuineIntel

X86 Family 6 Model 8 Stepping 128.0OMB RAM 难道我购买的是……？

答：华硕P3C-2000采用了820芯片组，当然支持PC-133内存。第二个问题是正常的，PⅢ550E是Intel新型的CPU，WIN98很可能无法正确识别。现在软件落后于硬件的发展是常有的事，你不必紧张，PⅢ550E是没有假的。

北京　Tom

黑龙江　付晓烨问：我的电脑配的是S3 Savage4的显示卡，据说是1999-2000年度中一种比较前卫的产品。但我却不清楚它是什么样的显示卡，是2D运算芯片还是3D运算芯片？如果是3D运算芯片，请问它与哪种巫毒显示卡是同级产品？

答：S3 Savage4当然是3D显示芯片，在性能上大致相当于VOODOOⅡ。但总体说来这款显示芯片在性能、效果及兼容性等方面表现都很一般。

读者　月生

2000年第11期"疑难求解"读者　rodger1999问：我在网吧上网，可上机时机子不固定，以致每次OICQ中的聊天记录换作另一台时就没了。我想显示上几次及本次我和网友的聊天记录，应该怎么做？还有我上次

建的组，第二次那个组又合到了我的好友中了，该如何解决？

答：OICQ的聊天记录是保存在OICQ目录下的xxxx（你的OICQ号码）目录中，你与某人聊天的所有内容都保存在xxxxxx（他的OICQ号码）.msh中，用OICQ的聊天记录功能可以阅读。聊天记录并不是保存在服务器上的，所以换台机子就不能看到以前说过的话了，解决方法只有：找到以前那台机子。

至于建立组的问题，自然也是与OICQ设置文件有关了，所建新组由于不是保留在服务器上，所以当你换了台机子时，如果不将原设置文件拷过去，自然也就见不到建立的新组了。

读者 Spoon

2000年第11期"疑难求解" 读者 路明问：原已有一台33.6Kmodem，另外还有一台14.4K的，听说可以接起来使用以提高上网速度，不知怎么连接？

答：首先要有两条独立的电话线路。装好两个modem的驱动后，以一个modem（如33.6K的）为主建立拨号网络，然后在其"属性"—"多重链接"下选"使用附加设备"，选择另一个modem（14.4K的）。

用双modem上网可以提高上网速度，不过要付出双倍的费用，没有实际意义（性价比不好），一般很少有人用这个方法，尤其是你这种33.6K+14.4K，还不如弄一个56K内猫来得实惠。

浙江 天狼星

2000年第10期"疑难求解" 北京 刘广厦问：为何康柏P166进不了BIOS，改了LOGO.SYS就没有画面，普通显卡能不能驱动液晶显示器？

答:1.康柏机进入BIOS是F10键而不是DEL键。2.LOGO画面必须是320*280，256色，你的分辨率是对的，一定是颜色问题，画笔默认是24位真彩色。3.普通显卡可以驱动液晶显示器，但显示器需要特殊驱动程序。

成都 王韬(12岁)　青岛 马克欣



读者问：我在玩《银色幻想》时遇到了一个难题，就是在游戏刚刚开始时，首先到庇护所中，那里有一个山洞，应该从山洞中穿过去。但是进去之后总是听到一声野兽的喊叫，就逃了出来，说："在我不知道是什么动物之前，我是不会进去的。"接下来，剧情应该怎样去发展呢？

答：不进山洞，往右走，过会儿会要你来这儿的。

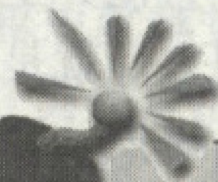
问：前些天我在刻苦钻研《盟军敢死队》，其中有一关有3辆大黄坦克。我在歼灭敌人后准备驾驶汽车撤离，可是汽车却在坦克附近，我不能靠近，坦克的火力很猛，我真的很发愁。现在唯一的希望就是指望你能帮我了。请指教我这个急不可待的朋友吧。

答：是油罐车吗，三辆坦克停在车库里？先用油罐车把坦克炸了，再坐汽车离开。

问：我在玩《FF8》中遇到一个没办法的地方，在玩到该去"无名王之墓"的时候，我到了凯旋门的那个小房子里，准备下梯子前往"无名王之墓"，可是只能上，怎么也不能下去，看了一堆攻略都没讲清楚，请你告诉我！

答：你走错了，"无名王之墓"在城外，北方的海边一个半岛上。

必答网管理员 杨捷



疑难求解

读者 ZhangHang问：1.《大航海时代Ⅳ》不是有一些"可望不可及"的船只吗？听说有补丁，请告诉我地址。2.《FIFA2000》的密码怎样输入，在设置中怎样输入（请具体点）？3.我有一次安装了The Bat!，但失败了。我现在想删除，可在"发送到"栏目中有"the bat!"不知道怎样删除？4.哪里有《口袋妖怪银版》的攻略？

读者 William问：小弟在玩《银色幻想》时，到了幽灵船夫处时，要把被诅咒的金币交给他，但我想尽了一切办法，就是不能把金币给他，WHY？另：请指示F-16的操作按键。

北京 炎龙问：本人在玩《波斯王子3D》时，在第四关时来到一间又大又圆的图书馆，屋中有两个僧侣，其中那个站着的僧侣告诉我：在那个坐着的僧侣身后有一道暗门。可当我每次接近暗门时，游戏就会自动退出，无论是重新安装游戏还是以其它方式接近暗门均无济于事，请问这是什么毛病？

读者 大白鲨问：我在玩《帝国时代Ⅱ》的时候不够兵力攻击别人，请问游戏中的人口上限可不可以通过某种方式更改？

编前语

如果说，地球是圆的，那么总有一个侧面是你不知道的。好奇心是我们共同的财产，去“窥视”某些不为人知的秘密，也许你会发现隐藏在事物背后的可爱、可恶、可喜、可悲……你需要的是这么一双眼睛，一双可以为你看到另一侧面的眼睛，去感受那些故事的可逆性。无论是什么，发现总比无知要好。虽然，并不是什么都要明白其实质……

我，云起，不是读者，因为我并不是《大众软件》的忠实阅览者；不是编辑，至少现在不是。我只是个路过“大软”的人，偶尔在“大软”的窗前逗留，或欣赏，或沉思。不在庐山境，作为一个旁观者，“大软”在我的心里另有一番故事……

X档案（一）

想去大软编辑部吗？朋友，作为世界上寥寥无几的好人之一，云起奉劝你一句：别去！就是去也别空着手去。别误会，不是要你带着礼物去，而是带点可以防身的东东，如果你有精灵弓、RAIL GUN或是M4等尖端武器，一定不要吝惜。因为你进入的是一群梦想狂人的世界，随时都会掉入某个巫师的陷阱里，那时，对你“狞笑”的一定是某位编辑……

进入编辑部最好从后门进入，倒不是前门有什么设防，只是路途曲折，要进入最热闹的核心部分更是曲径通幽。为了你的安全，为了防止你像云起一样在编辑部内迷路n次，还是从后门进入比较保险。

走下一段黑暗阴森的台阶，深深呼吸一口潮湿的空气，一定记住要静站一会儿，因为从光明中走向黑暗时你的视觉总会受到限制，等你看得见东西后再做下一步行动，否则你一定会输得很惨……编辑部在右手，你要是象某几位编辑每天都因为光线太暗，于是搞错方向“不慎”拐弯至左手的话也没问题，因为那是另一家部门，里面有很多PPMM。

一道半掩的门后面就是大软的编辑部了……

进去后最好该办事就快办事，然后立刻走人，不要逗留。如果被某位编辑一时兴起，把你缠住，你就会恶梦绕身。所以，如果你一定要想了解编辑部的话，云起还是给你讲讲每个使徒级编辑的特性吧，以作预防。

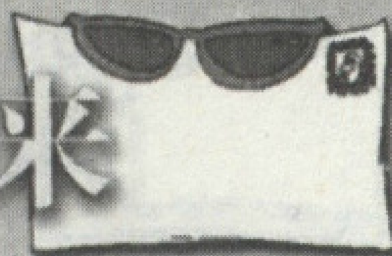
在进门后的第一间屋子（右手的一间），你首先看到的是号称飞帅的阿飞，他是集三国策略于一身的老谋深算级人物，千万不要和他斗智斗法，他会让你在他的离间计、苦肉计、空城计等一系列计策的牵引下成为他另一个饭票代理商，如果你也够厉害，未让他得手的话，他会拿出他的最后绝技——美男计。那时，在他酒足饭饱，飘然离去后，你看着自己干瘪的钱包，一定痛心疾首，忍不住自问：我的银子呢？我们风度翩翩的飞帅的确是人气型人物，最近在编辑部的人气度排名中节节攀升，大有夺榜之势。可是，有句真理说得好：前进的道路是曲折的。总有两个绊脚石横拦他的飙越之路，那就是编辑部最帅的帅哥——ken和最酷的形象代言人——Walker。

先讲ken吧，他是集青春、气质、思维、活力于一身的阳光少年，除了爱睡懒觉，早上起床不刷牙、饭前不洗手、随时爱咬人等不是“毛病”的毛病以外，就什么都好了。他最大的爱好是MM！不论是本土的还是日韩的，只要是MM就会得到ken的特别照顾，他的电脑桌面是一天一换，每当看他认真工作的时候千万别被骗，其实他不过是正看着MM们发愣。嗨，帅哥也有帅哥的难处呀，这么多MM，也需要有人欣赏是不是？所以ken自觉地担当起了这项光荣又艰巨的任务，“我容易吗我！”就此变成了ken的口头语。

其实Walker这个人……啊！不能讲了，因为我透露了编辑部内部的X档案，有几位编辑已经换上了战斗用具，向我方阵地移动，ken的M4当先，他一定是对我把他的优点泄露于众，使得他对MM的魅力值剧减70而怀恨在心；阿飞也把从关羽那里借来的青龙偃月刀舞至风车状，边舞边念动某些咒语，好像是什么：是他们想请我吃饭，不是我要求的……等一系列自我辩白；而Walker已经露出了他那酷毙世人的微笑，等待云起对他的评价一出，就用上好子弹的RAIL GUN给云起一个感谢。lrosa、tom和DC、蓝桥等人对云起把他们放在后面介绍也大为不满，总之，云起已经四面“醋哥”了……

云起只好用尽最后的力量放出最后一只血鸽子，请求同盟来救他于水火。如果幸运逃脱，那么下期的X档案还将继续；如果云起不幸遇难了，那么请大家相信，他说的都是真话，他是为了新闻事业的真实性而牺牲的！请大家记住他——一个没有壮烈在南斯拉夫前线，却倒在《大众软件》编辑部外的人——云起。





1995.8.20—2000.8.20　　大众软件创刊五周年

“我与大众软件”征文选登

如果我是老编

广东　黎江韵

虽说我是女生，但我从小学起就对电脑有感情。《大众软件》是我特喜欢的杂志，我捧了它5年的场了。从创刊号到最新一期，我都保留得好好的。

看了那么久杂志，就看了那么久小编们对老编大人的炮轰，不，是控诉。印象中的老编，外貌如《侏罗纪公园》中的暴龙（霸王龙），性情像《生化危机》中的丧尸，工作起来正如早期的李逍遥，却犹如大菠萝一般压迫着手下的小编们为他自己没日没夜地苦干。一句话，真是了无人性。

不过，看起来这个老编还挺容易当的，不就是欺压手下的小编吗，我也可以办到（而且分分钟可以有过之而无不及）。

如果让我当了老编的话……

首先，我要一雪《大众软件》让我跑断腿之苦。想我每月3号才跑去书摊却还被告知“大软没来！”然后在接下来的4、5、6、7、8号这5天内跑个十次八次，不但书摊老板，连邮差叔叔都认识我了——每天跑来等大软的学生妹。终于在9号甚至10号才捧回一本大软，想起以前每月1号就拿到了书，5555……真是今时不同往日。因此，我当了大软老编的话，会更变本加厉地鞭笞，呃不，鞭策小编们，让他们早日把杂志编好。在每月1号和16号的全国大小书摊上都准时出现《大众软件》的倩影。什么？赶不了？Walker、DC、vampire还有鲲、阿飞、生铁你们听着，就是珠穆朗玛峰也得给我爬上去，只要有人要买杂志。再怎么也不能让别的读者遭受和我一样的痛苦。什么，不干？我和你们一起上去（你们抬我我扛书）。

如果我是老编的话，我一定要多照顾女孩子玩家。现在的《大众软件》几乎全是男生的天下，一大票超级暴力血腥的游戏充斥整个游戏版面。小编们老说女生不支持，支持什么？血腥暴力吗？要不就是战略、体育类？也不是说女生就一定不喜欢这些，不过现在适合女生的游戏也不算少了，介绍多一点又不会死。有没有想过如果女生玩家联合起来抵制大软后果会怎样？可怕吧。不要小看女生的力量！因此，如果我是老编的话，一定会顾及每位小编的生命安全，每月都会尽力逼迫你们“抠”多一点适合女生的文章。

如果我是老编，我一定会继承前任老编的优良传统，继续惨无人道惨绝人寰地压迫和欺凌众小编。哎哎哎，小编们，先不忙扁我，我可是为了你们好啊。在我的高压下挣扎求存的你们这时一定会回想起原老编的种种好处。你们会想起他的咆哮声是多么可爱，想起他的处罚方式是多么宽松，想起他对你们的态度是多么亲切……对吧？老编其实很不错呢！怀着敬爱感激之情的你们就再也不会抱怨老编对你们发飙，扣你们奖金，不让你们玩Quake3了。而我们广大读者也会很高兴不会再在杂志上看见你们对老编的口水轰炸了（有那么多页码还不如拿来印更有用的内容）。

啊啊，越想就越觉得我还可以当个不错的老编。小编们，记得在写榜评的时候用本来要口诛笔伐老编的空位来感激感激我喔。不过，我现在还没办法去当老编，我还是个见习女巫呢（众小编：“谢天谢地……”）。不过等我毕了业，我就会去当一个真正的老编的！（众小编：“什么？她还要来？我逃……”）

后记：一边写，我就想起了5年来《大众软件》伴随我走过的一切，包括电脑中了CIH、上了高中买新电脑、上网……大软都是我最有力的参谋，它教会了我很多电脑的知识。希望大软在以后的日子里办得越来越好，这是我的一个小小心愿。

我爱晶合聊天室

云南　张明浩

最初接触《大众软件》是在1998年，当时受朋友的影响迷上了pc game,因而对于电脑方面的书籍杂志开始感冒。第一次看到的《大众软件》是朋友带来的98年第4期，精美的印刷，厚实的手感，丰富的内容……一切一切都显得那么与众不同。从此，我每个月多了一份期待，床边堆放的《大众软件》也厚了许多，当然每月的零用钱就少一些了。

在《大众软件》众多栏目中，我最欣赏的就是晶合聊天室。这是一个让游戏迷们畅所欲言的地方。看着各派游戏迷为了各自喜爱的游戏辩论不休或是由于英雄所见略同而惺惺相惜，最后由主持人出来打圆场，最终皆大欢喜。我真想立刻冲进聊天室里对那些与我观点一致的朋友说：理解万岁！然后对其余的朋友说：求同存异，大家四海皆兄弟！最后对主持人说：你这个和稀泥的家伙，快表明立场！可惜云南离北京太远了，等我赶

到，聊天室早就关门了。

在我接触的这44期晶合聊天室里，主持人换了一个又一个，有幸进入聊天室的朋友更是数不胜数。虽然说铁打的营盘流水的兵，但是其中不乏“泛泛”之辈，例如……Walker&鲲，其余也有不少经典之作。现将其献于诸位！

在我的印象里鲲是在99年01期中首次登场亮相的。第一次主持大场面的鲲显得十分腼腆，聊天室里未出一言，让几位分别来自四川、北京、广州的朋友痛痛快快地大说大讲了一番。可是在相邻的12月榜评中可怜的鲲明确地表明了自己拥仙剑反风云顺带卫斯理的态度……99年02期……平安无事，一则告示暂时挽救了鲲……99年03期……有史以来最激烈的批判围绕着鲲的言论展开了！当然烂番茄和烂土豆等等暗器必不可少，之后……反正其他小编包括狂妄的walker提到鲲时，均小心翼翼地说其绷带缠身，全身重伤，终身残疾，奄奄一息……

说起Walker，我不禁要鸣一声不平。no no no,不是Walker而是老编。那Walker最先是个在隔壁写写榜评，没事骂骂老编，时不时看着这边流口水的家伙。不想经过数月痛骂老编和被狂扣奖金的修炼,这家伙竟有了聊天室的钥匙，并且口口声声要使其为应用榜所用。当然，其下场也是……详情请阅99年20期。尽管如此，那Walker依然横行聊天室数月，直至……哈哈，Walker到别处捡钱包吧，这儿的归我了！

在walker的歪风吹拂下，聊天室里的名言越来越多了，从前不久Walker的捡钱包到现在各位的高谈阔论。其中不乏经典爆笑的杰作：

心跳回忆——一群红毛绿毛的东洋妞；

KOF99——几个东京街头的混混；

二战特种兵——几个二战老憨兵；

仙剑奇侠传——一个永远的三角恋爱故事；

STARCRAFT——星际版三国演义；

古墓丽影——劳拉小姐的环游世界之旅（顺便盗盗墓）；

大富翁Ⅳ——PC版能手棋；

最终幻想Ⅷ——一个不洗头的邋塌小伙与一个傻丫头的爱情故事；

老编——老扁小编者为老编；

小编——老被老编抓住小辫子者为小编；

Walker——工作努力，人气超强，（自认为），工资奖金却屡屡被扣者；

鲲——一种应被列为国家一级保护却被屡次殴打的动物?

讲了那么多的废话，尤其是猛烈抨击狂人Walker的话，估计只会助长此人的嚣张气焰。（Walker：知道还写？）但不管怎么说，作为一名默默支持《大众软件》两年多的读者（我的零用钱……），我只是想衷心地祝愿大软一年比一年好，晶合聊天室也越来越热闹，Walker继续狂下去（等我变成老编再来收拾他），鲲哥早日康复（康复时带个口信就别带那颗牙了），希望各位老编小编努力工作，再接再厉，争取出大软的日刊！（哈哈，乐死我们，累死你们！）

《心跳回忆》周边产品调查结果公布

我社于1999年底举办的《心跳回忆》周边产品调查得到了广大用户的积极参与，为我们提供了宝贵的资料。从调查结果来看，大家还是更喜欢价格便宜且有趣的小东西。以后我们会考虑推出更多的《心跳回忆》周边产品。以下为我们从回函中随机抽出的得奖者名单，我们会直接将奖品邮寄到得奖者手中。

一等奖1名

河北 李力明

奖品：《心跳的感觉》、《心跳回忆资料集》、《心跳回忆纪念卡》各1套。

二等奖2名

广东 杞良 上海 孙磊

奖品：《心跳回忆资料集》、《心跳回忆纪念卡》各1套。

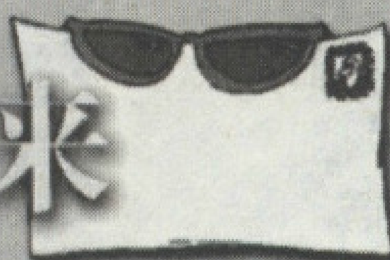
三等奖3名

云南 张俊 湖北 彭涛 广西 潘志强

奖品：《心跳回忆完全攻略》、《心跳回忆纪念卡》各1套。

参与奖100名（得奖者名单省略）

奖品：《心跳回忆纪念卡》各1套。



《暗黑破坏神Ⅱ》"菠萝大典"选拔赛

玩过《暗黑破坏神Ⅱ》，你一定有很多的感受！现在，我们给大家提供一个一吐为快的讲坛，把你的妙语，把你的名言，都说出来吧。

1.活动时间：2000年7月1日至2000年8月31日，以当地邮戳为准。

2.参加方法：每位读者均可参加，特别欢迎E-mail稿件，信箱地址是reader@popsoft.com.cn。读者只需将自己精心构思的"格言语录"在活动期间寄出即可。请注意务必写清姓名、详细地址、邮政编码和联系电话。获奖名单将刊登在《大众软件》2000年第18期上。本次活动解释权归《大众软件》所有。来信地址：北京市和平门邮局3056信箱 《大众软件》编辑部收，邮编：100051。并请于信封正面注明"'菠萝大典'征文"字样。

3.所设奖项：本次活动将评选出以下奖项。

（以下奖品由奥美电子（武汉）有限公司独家提供，特此鸣谢）

一等奖1名，奖品：《暗黑破坏神Ⅱ》游戏玩偶1套和T恤、帽子各1件

二等奖2名，奖品：《暗黑破坏神Ⅱ》游戏玩偶各2个和T恤1件

三等奖5名，奖品：《暗黑破坏神Ⅱ》游戏玩偶各1个和帽子1顶

纪念奖50名，奖品：《暗黑破坏神Ⅱ》《暗黑破坏神Ⅱ》英雄人物卡1套

第五届大众软件奖系列活动之五

由本刊主办，北京泛广网络技术有限公司协办的"'99g1杯'20世纪电脑游戏音乐评选"于6月20日揭晓，《最终幻想Ⅷ》和《仙剑奇侠传》成为各自种群内的首领。其它参赛音乐亦各司其位。同时，随机产生了最后的106位幸运读者。下面是最后的结果：

一.读者评选活动

国外游戏：

1.《最终幻想Ⅷ》	1695票
2.《心跳回忆》	1326票
3.《大航海时代Ⅳ》	1072票
4.《古墓丽影》	1023票
5.《英雄无敌Ⅲ》	874票

国内游戏：

1.《仙剑奇侠传》	2524票
2.《轩辕剑Ⅲ》	1876票
3.《大富翁Ⅳ》	1280票
4.《明星志愿Ⅱ》	1190票
5.《剑侠情缘》	998票

二.专家评议活动

本次比赛特邀了金山公司音乐总监**罗晓音**、上海育碧音乐工程师**杨杰**、白勺数字音频工作室总监**何迥**的等几位专家对20世纪的游戏音乐进行了专项评议，从国内和国际的游戏音乐中各评出3个最佳的单项奖：

国际

1.最佳音乐：魔法门Ⅶ；
2.最佳编曲：星际争霸；
3.最佳创意：大航海时代Ⅳ。

国内

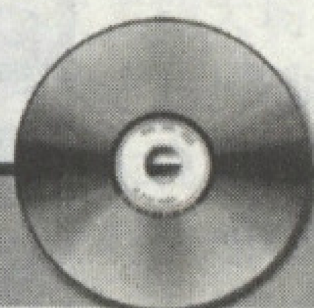
1.最佳音乐：抗日地雷战；
2.最佳编曲：炎龙骑士团外传；
3.最佳创意：明星志愿Ⅱ。

三.幸运读者获奖名单：

一等奖：辽宁　李敏
香港泰国风情游
二等奖：北京　徐帅　广东　张继荣
奖品：袖珍组合音响1套，税前价值人民币1500元
三等奖：上海　马俊毅　山西　李建华
陕西　姚　果
奖品：时尚情侣手表1对，价值人民币600元
幸运奖100名（名单略）
奖品：精美T恤1件

大众软件 CD目录

2000年第7期（总第38期）



A盘

新手学堂：

---新手教程：精雕细琢系列Ⅲ之一

---跟我学用系列：VBscript教程（中）

---课外读物：文件切割机Cut & Copy1.33中文版

认识Win2000注册表

新新视野：

---CG画册：大众软件封面精选（2）

---动画岛：北欧史诗

敦煌

无尽的任务

最终幻想Ⅸ

---新片大赏：恶魔岛

黑与白

剑侠情缘Ⅱ

无冬之夜

---余音绕梁：高山流水

平湖秋月

秦桑曲

鱼舟唱晚

碟中网：

---Q3APMP

休闲天地：

---动漫世界：侍魂

---同人小说：说岳外传（九、十）

软件长廊：

---WinZip 8.0正式版

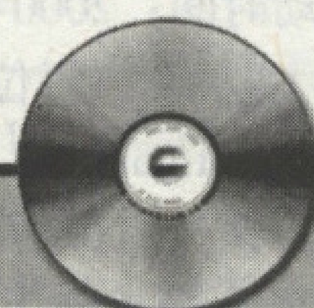
---Quickhead-E

---OKPress

---Win3D

---WD Data Lifeguard Tools

---Imail Server 5.06



B盘

特别赠送 **魔唤精灵**

攻略指引：

---看攻略：彩虹六号——罪恶之矛

---逛书屋：第五元素、三国伏魔、神偷、

圣石传说、异教徒2

前线地带：

---游戏DEMO：命运战士、云斯顿赛车2000

---补丁升级：《春秋英雄传》超级存档

《混乱都市》内存修改器

《星际争霸》微操作工具

《命运战士》修改器

《三角洲特种部队Ⅱ》中文修改器

《银河英雄传说4 EX》存盘文件修改器

杀手学堂：

---杀手教程：万智牌白色反抗军

---听指引：春秋英雄传、大富翁4高手教程、

劲爆极限滑雪、魔法门Ⅷ任务列表、

主题公园世界

大众文存：

---2000年6月杂志（上、下）（HTML版）

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案),本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区

3DGIF Designer 2.2
HTML Coder Pro 0.900 beta
Button Studio 1.4
iMarkup 1.03
HTML Coloring Guide 2.1.660
Coffeecup HTML Editor 8.1
WinZip 8.0正式版
超级解霸2000
WindowFX
CTerm 2000
Vopt
Norton Speed Disk
Real Play 简体中文版
Magic Set
贺卡专家
智能系统备份
财智家庭理财
Spam Killer
SpamEater Pro
Quickhead-E
Spam Buster
E-Mail Chomper
MailTalkX
商天快报
Mails Cat
Bounce Spam Mail

工具宝库

Scheduler
RedHand
Registry Toolkit
美萍视窗锁王
Mouse Lock
UninstClean
iProtect
Desktop Detective
System Cleaner
SuperCat
WinHex
Blowfish Advanced CS
HARDiNFO PRO
Schedule Wizard
Enuff pc
Count Down Timer
Quick Notes Plus
FileAnt
DiskPatrol
EF Commander
Folder Remarker

反毒堡垒

KILL95/98客户端升级文件
KILL for Netware服务器端升级文件
KILL for Win95/98平台升级文件
KILL for NT升级文件(服务器&客户端)
VRV标准版升级程序
VRV for NT升级程序
pc-cillion最新病毒码721
金山毒霸 V2000.05.26 测试版
kv300+升级程序
kv300升级程序
瑞星标准版升级程序

硬件周边

PC Accelerator 5000
CPU Cool
DVD Genie
winboost
Win3D
GLsetup

驱动热报

ALI芯片组最新驱动
华硕显卡最新驱动
华硕带TV系列显卡软件包
VIA 4-in-1最新驱动
S3Tweak最新1.08b版
nVIDIA显卡公板最新驱动
WD Data Lifeguard Tools
Intel810、810E芯片组公板视频最新驱动
VIA芯片组主板最新INF文件
创新SB Live!最新驱动

网络纵横

Serv-U FTP Server 2.5e
IP搜索客 1.61
网页作坊
超文本文件颜色设置方案生成器 1.0
IP Voice 1.0 Build 0318 中文版
WebFTP2.6
Imail Server 5.06
MidPoint Gateway 3.24

声光色效

PICTURESTOEXE
DVD GENIE
HAPPY ICON
MP3 JUMPGATE
PAM
DESTINY MEDIA PLAYER
FREEAMP
HOTSHOT
SD CAPTURE
WIDI RECOGNITION SYSTEM
ATI DVD PLAYER

趣味小屋

Arkanoid-The Virtual Isles
Automatic WallPaper Changer
Valentine!
金庸群侠补传
Puyo Puyo 2
Energy Ball
Hardwood Hearts
电子情书
poppo
Super Tennis Game final
BVS Solitaire Collection
Kyodai Mahjongg

厂商展示

笑傲江湖6.12升级套件
3721中文网址软件
易富进销存系统
索宝直通车V1.0版

B

游戏DEMO

命运战士(Soldier of Fortune)
云斯顿赛车2000(NASCAR2000)

补丁升级

《三国伏魔》修改器
《春秋英雄传》超级存档
《混乱都市》内存修改器
《星际争霸》微操作工具
《星际争霸》魔兽版
《命运战士》修改器
《断剑 II 》游戏各场景存档
《异形对铁血战士》黄金版修改器
《帝国时代 II 》之盟军大反击补丁
《心跳回忆》无敌引导
《三角洲特种部队 II 》中文修改器
《三角洲特种部队》服务器探测器
《星际争霸》地图编辑器汉化器
《最终幻想VII》最强修改器
《银河英雄传说4 EX》存盘文件修改器
《模拟城市3000无限版》金钱作弊器
《极品飞车——保时捷之旅》修改器
《世界足球经理2000》升级补丁
《足球2000》观众补丁
《足球2000》最新版文字编辑器

特别鸣谢:
音乐支持: 白 勺
片头动画: 晶合虹彩
病毒监测: 北京冠群金辰软件有限公司

和『狂徒』头子的第一次亲密接触

DIYICIQINMIJIECHU

本刊编辑部

这是一个简单的访谈录。访问时间是2000年6月下旬的某个下午，地点在北京燕山大酒店会客厅。访问对象是《大富翁》和《仙剑奇侠传》之父——台湾大宇公司研发部副理姚壮宪。通过这篇访谈录，我们可以了解到台湾游戏人对游戏产业的看法；还可以让"仙剑迷"对心目中的这位偶像多一些侧面的了解；还可以让关注大宇的玩家了解到其未来的产品和发展情况。但是做游戏的朋友我劝你也来读读，或许从只言片语中，你会得到一些启示。

记者（以下简称记）：作为台湾第一代游戏人和整个台湾游戏业发展的见证人，请您谈谈台湾游戏产业近10年来的发展情况。

姚壮宪（以下简称姚）：在90年以前台湾还是苹果机的天下，那时的游戏尚未形成产业。而PC的流行带动了游戏的多元发展，因为PC机有一个开放的环境，这就使更多的年轻人投入到游戏制作的行列里来。

象第三波等一些老牌公司当时已经成立，他们以售卖重新加密的外国软盘游戏拷贝为业。当时台湾还未加入国际版权公约，新兴的游戏产业也没有版权的概念。华人世界的游戏精英就是从这里起家的。



而自制并发行游戏的，大宇公司可以说是第一家。从1990年我自己做的《大富翁》一代开始大宇就已经是个制作公司了。这可以说是台湾游戏发展的第一个时代。

第二个时代是以智冠公司的成立为代表的。当时智冠设立了一个"金磁片"奖，用以鼓励个人制作游戏。这导致了93、94年一大批游戏小组和游戏公司的成立。

从那时开始智冠就在走代理的道路了。大宇和智冠是台湾游戏企业的两个成功代表，而且也代表了两个截然不同的发展模式。

记：那么您个人认为哪种模式更合理呢？

姚：各有利弊啦。象大宇自制游戏，周期过长，成本控制就一直不是很好，制作经费常常超支。而代理公司的问题是产品的品质好坏不齐，有好有坏。

记：在93、94年之后发生了什么？

姚：经过一些公司解散和重组的磨合期，到了1998年，台湾游戏产业达到了一个高峰。在这之前台湾4成的市场属于欧美游戏，3成属于日本游戏，中文游戏大概只占2至3成。从98年开始到现在欧美游戏占市场的60%，而中文游戏可以占到30%以上。我们现在可以说已经打败了日本，将日本游戏完全挤出了台湾市场。

记：下面能不能结合您个人谈谈大宇公司这些年来的发展历程？

姚：好的。大宇成立于1988年，我个人是在90年带着《大富翁Ⅰ》加入的。那时我还是个刚毕业的学生，整个游戏的程序、美工和音乐都是我自己制作的，当然，那时的音乐很简单，只是一些音符（笑）。

我91年服兵役，93年回到大宇。这样大宇的4位主要成员都刚好退役，在之后的两年里我们完成了《大富翁Ⅱ》、《轩辕剑Ⅱ》、《仙剑奇侠传》、《破坏神传说》和在台湾非常好卖的《台湾16张麻将》。所以说92年到94年是大宇的成熟期和飞跃期，大宇的成名大作都是在这一时期成型的。当时的高峰期大宇成员突破了50人。

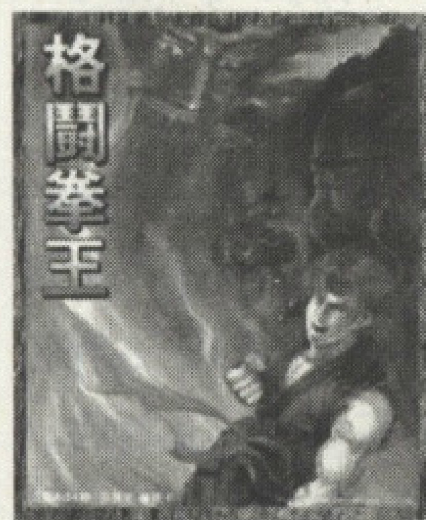
记：那么您当时主要的工作是什么呢？

姚：我主要是负责程序。

到了96年，又有一个变化，那就是企划的地位变得重要了。在过去一个游戏制作的核心是程序人员，因为一切设想都要跟着程序走，所以程序员的想法就比较重要，要听他的。后来游戏的规模越来越大，技术要求越来越高，程序员就没有精力再去负责统筹其他一切事物。这就需要有一个专门的企划来做这个工作。

98年又是一个阶段。在这一年新老交替，公司成立

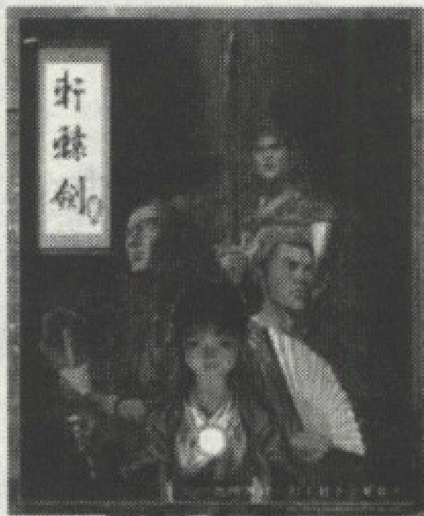
时的老程序员都转化为部门主管和专职企划，用自己的经验来带新人。原来的10个小组也合编为5个组。



再往后的重要阶段就是2000年3月开始筹划在大陆地区登陆发展了（笑）。

记：谈谈您最近频繁来大陆的目的。

姚：实际这是我第二次来大陆。来大陆发展是今年3月才有的想法，原因是台湾现在的软件人才已经用光了。人才的争夺已经白热化。有些甚至还是入学不久的学生，就已经被各家公司"预定"了，要他们毕业后就去自己公司工作。在大宇公司，员工根本没有空闲的时间，大家往往是跨组工作的。比如我们安排好某位美工前3个月做这个游戏，那么后3个月就会去其他组做另一个游戏。只不过我们很注意员工个人特长，决不会让强项3D的美工改画2D图像。





记：那么来大陆发展是不是也因为看中了大陆廉价的劳动力市场？

姚：这实际不是我们考虑的因素，因为随着大陆经济的发展，我们想在以后的几年内人才的价格是会和台湾相同的。就象10年前同样职位的收入台湾是大陆的几十倍，那么现在也只有几倍的差别。

记：能谈谈大宇在台湾公司的一个普通员工的收入情况么？

姚：大宇成立时注册资金只有15000台币，一半都用来租房了。现在一个普通职工月薪大约有40000台币，合人民币8000元。但是台湾的物价水平比大陆要高得多。大宇的这个工资水平在台湾只能算普通水准。



记：你们在大陆的工作能谈具体些么？

姚：第一阶段是找房子、建公司、作作媒体工作。第二阶段是找齐人后进行培训。第三阶段就是推出产品了。

记：公司成立后将有多少成员来自台湾？

姚：共4个人，我是负责人，张易君作企划，还有两个负责公司具体事务的人员。他们没有太多后顾之忧，因为他们的妻子都是大陆人。

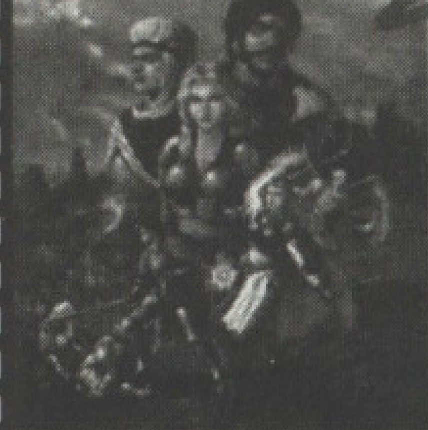
记：准备在大陆开发独立的产品还是做做加工工作？

姚：开发产品。至于开发产品的类型，来北京后我们要结合当地人才的特点来决定做什么游戏。那种用游戏来找人的心态我认为是不对的。

记：现在问几个私人问题。您个人最喜欢的游戏是什么？有没有曾经崇拜过的游戏人？

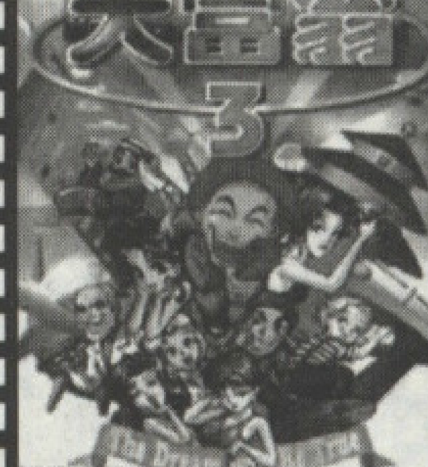
姚：最喜欢是个人没写完的那个游戏（笑）。除此之外么……和大家玩的都差不多啦，STARCRAFT啊、C&C啊……我想程序员最喜欢的应该都是那种最普及和易上手的游戏，比较尖端的那种玩不来的。在公司里每到周末晚上员工们都聚在一起玩一玩连线游戏，主要是AOE一类的即时战略游戏。

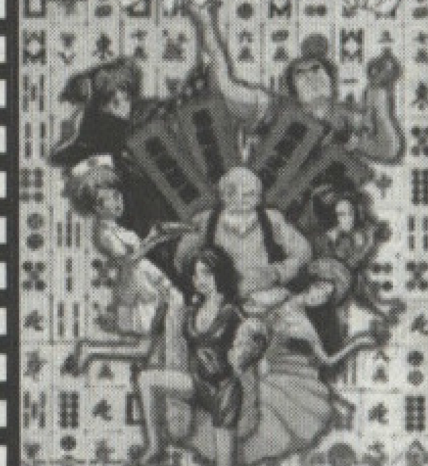
说到崇拜过的游戏人，倒是没有，只是原来有一个叫R-TYPE的射击游戏非常喜欢，影响了我后来的生活选择。还有就是非常喜欢武侠小说了。当时也玩过了《勇者斗恶龙》，总觉得有些不伦不类，对那种游戏氛围缺少认同感，心想为什么自己不能做一个真正中国的RPG游戏？所以我自己编写了《仙剑》的剧本。当时我首先想到的是人性，一个当代的普通年轻人如果

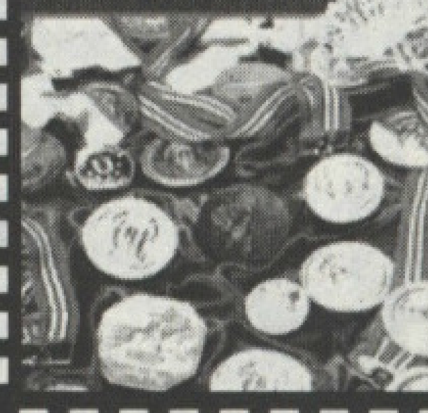














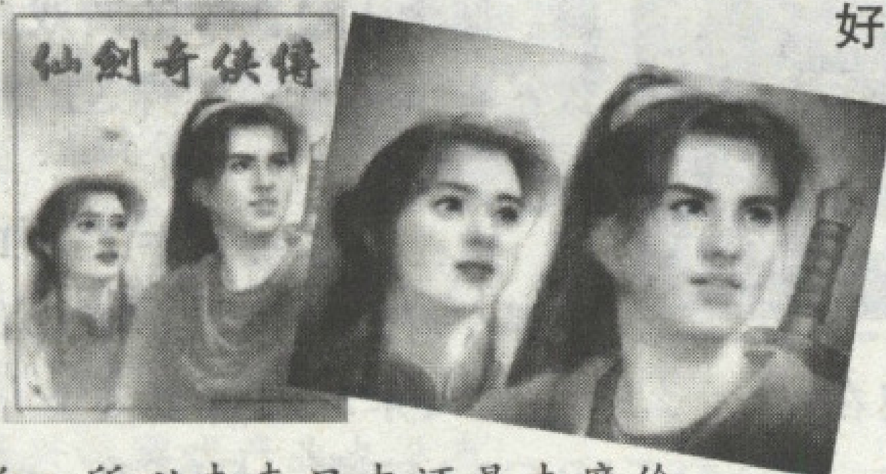
来到一个神怪世界中，那么他的想法是什么？他会有什么样的情感和行为？这是我的最初想法，而不是一上来就想那些苦苦的历史问题，先要设定什么国恨家仇。它也是大宇的第一个光盘版游戏。

记：除了游戏之外，您还有什么其他爱好么？

姚：我对任何新奇的东西都有爱好。希望自己永远充满活力。

记：请您谈谈对欧美和日本游戏市场的看法。

姚：欧美游戏市场比较多元，有很好的发展前景。日本未来将是非PC游戏的天下。日本人玩游戏不走PC，PC机在日本价格很高，但是日本仍将是未来的家电行业霸主，软件厂商都依附着家电行业成



长，所以未来日本还是走廉价的电视游戏路线。什么样的环境养成什么样的市场。

记：谈谈对大陆市场的看法。

姚：就我来过这两次觉得，大陆的潜在能量大，但是被环境压住了。运作的状况还不是很好。

记：您指的环境是什么？

姚：教育、筹资、管理和大环境都有关系，环环相扣，而不是只有一个原因。我指的教育不只是学校教育，是指要与产业结合的业务教育。然后是管理。制作也需要好的环境。最后到市场上还需要良好的市场规则。每个环节都很重要，是一个整体。

记：那么我们的未来怎么样？

姚：欧美有市场优势，有自由良好的环境。韩国有政策扶持，所以这两年发展很快。台湾现在也有自己的市场了，政策……也有一些。大陆的优势是在华语世界，产品要面对亚洲，自家种菜在周围卖一卖（笑）。这里有文化的问题。当年我们想把《仙剑奇侠传》改成英文版，但是做到一半的时候故事实在改不过来，只好放弃了。而且《仙剑》的SEGA SATURN版在日本也只卖出几千套。

记：您认为这主要是什么问题？

姚：我想是游戏类型不够主流吧。不同国家的玩家有自己的游戏类型的偏好。

（编者按：这里需要作一点说明。据业内权威人士讲，实际《仙剑奇侠传》是在SEGA SETURN上发售的最后一批游戏，当时SS正走向颓势，正所谓“时不利兮”。而几千套的销量在当时已经是相当好的成绩了。）

记：说到《仙剑》，这是广大读者最感兴趣的焦点问题（笔者拿出随身带来的《大众软件》杂志，翻开读者票选游戏排行榜一页，给姚壮宪先生看，《仙剑》在本月仍位居第三）。这个情况您了解么？



姚：知道。当我们的产品在大陆上市后，就有消息传过来。大家都很兴奋，跑回去告诉爸爸妈妈。

记：《仙剑》那么受欢迎，为什么隔了6年第2代还没有出来？

姚：我想主要原因是中间研发人员的流失。《仙剑》的音乐制作者和两位美工都走掉了。

记：《仙剑》的音乐给人留下了很深的印象。

姚：我认为音乐是一个游戏的灵魂。我做《仙剑》的时候花了一年的时间和这位音乐师在一起配乐。我和他仔细研究剧本，告诉他要体现的东西，一个情节一个

情节地讨论和配乐，感觉不对再重来。还有时候他的音乐给了我许多灵感，让我改进了剧本的情节。我们不是象其他游戏那样，将音乐当作次要环节放在最后来做的。

记：似乎WIN95版的《仙剑》音乐有些变化。

姚：是的，转WIN95版的不是原班人马。有些音乐的感觉不对了。人物画像和迷宫也做了修改。迷宫修改是玩家的意见，他们认为原来的迷宫太难了。我个人还是喜欢旧版的《仙剑》。

《仙剑》没有出2代的另一个原因是时代变化了，现在不是300×200的时代了。《仙剑》的剧本和程序都是我一个人做的。有一天我发现游戏不能再靠自己一个人做了，而下面又没有培养出合适的接班人，这也是《仙剑》2代没有出来的重要原因。在游戏制作中企划是最重要的，但是企划部分又往往是最薄弱最难培养人才的，它需要经过系统的训练，接触美术、程序和管理等很多方面才行。而且做一个游戏企划是不能太感性的，有时他需要程序员的思维方式。这也是我们到大陆后强调"培养"的重要性，也是我们以后的主要工作。大宇最初是靠研发起家的，现在希望把大陆的研发环境也发展起来，让我们国人的游戏早一点赶上欧美游戏。



我做游戏现在算起来也有10年了，现在想回过头来拉一把青年人，让他们能够很好地进步。在大陆的公司成立后，我就会长驻北京工作了。



记：那您充分认识到在大陆不同环境下游戏发行的困难了么？

姚：让发行商去犯愁吧（笑）。我们只做研发，产品完成交给代理公司去发行。

记：为什么最近大宇的代理产品多了起来？

姚：这是出于业绩考虑，前面说过，我们的研发周期长，成本控制不好。但是我们未来的方向还是以研发为主。

记：最后一个问题。请简单谈一下未来的狂徒、DEMO小组产品推出计划。

姚：《轩辕剑Ⅲ外传》很快就要出来，它的风格和《轩辕剑Ⅲ》没有大的区别，故事背景是在唐代前期。《轩辕剑Ⅳ》的引擎、图像都做了全面改动，估计到明年年底可以出来。《仙剑奇侠传（网络版）》和《仙剑奇侠传Ⅱ》也将于明年推出。前者是基于《仙剑》世界的网络版游戏，图像风格上仍然延续一代的卡通形象。后者目前正在制作过程中，作曲我们启用的是《轩辕剑Ⅲ》的音乐师。一代开发用了两年半，这次的二代估算工期是两年。今年年底还有一个产品出来，就是《大富翁Ⅴ》，它将支持联线功能。

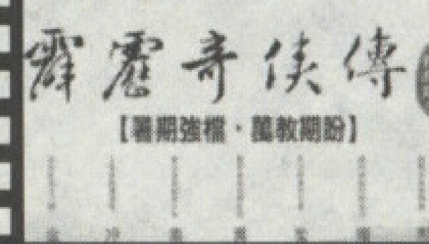


记：感谢您接受我们的采访。

姚：谢谢。







相关资料

一、来自晶合顺达的内部消息：

大宇正式进军国内市场

生力军强力招募中

以《仙剑奇侠传》、《大富翁》及《轩辕剑》等游戏软件闻名于华人世界的大宇资讯公司，定于今年7月正式在大陆成立发展机构。届时将整合内地优秀研发人员发展具全球市场价值的PC GAME，及具华人市场的ONLINE GAME等相关业务，并加强研发网络技术，及大陆市场的产品营销。为显示大宇深耕国内市场的决心，总公司特调派研发部主管，也就是《仙剑奇侠传》、《大富翁》原创者及开发团队领导人姚壮宪先生，担任大宇大陆公司总经理。他将带领大宇优秀团队进驻大陆市场，并希望能藉此招募到大陆游戏界的精英，为中国人开发出更优良的游戏软件，进而在国际市场占有重要的地位。

大宇资讯集团总经理李永进表示：大陆一直是大宇重视的华人市场，加上今年年底大陆即将加入WTO，相信此时正是大举投入大陆市场最成熟的时机。过去大宇虽未在大陆正式设立据点，但与大陆相关单位一直保有良好的互动关系，相信大宇此次在大陆设立公司的行动，对于大陆及台湾二地之信息交流及互动的速度而言，将会更快速、更紧密。面对国内市场四处充斥着来自世界各地游戏软件的严峻考验，中国人自制研发的游戏软件若想在国内保有一定的市场占有率，则扩大软件开发数量、加快研发速度及维持产品一定之高质量，必定是最重要的因素。因此，希冀由此次于大陆设立公司并积极招募游戏创作高手，能将两地之人才及经验作一最佳组合。



此外，由于在线游戏（ONLINE GAME）已是未来游戏软件业不可忽视的重要发展趋势，亦是大宇未来发展的重头戏，因此，大宇今年将推出《轩辕剑》及《大富翁》二款脍炙人口的游戏网络版作为主打，并积极联系合作伙伴共同经营这块市场。以大宇过往的成功经验，加上多年在研发游戏软件所积累的坚实基础，相信大宇在大陆成功的机会，会较其他同行来得更快、更准。

初期大宇先将公司据点设于北京，未来一年内将视市场发展之需求，将陆续在上海及各地设立更多之据点，期望能达成立足全中国，放眼全世界的经营战略。

二、关于大宇

公司名称：大宇资讯股份有限公司

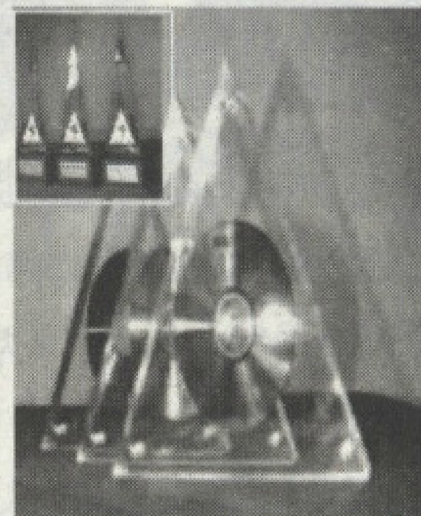
成立日期：1988年8月3日

负责人：李永进

资本额：US$ 5，070，000（NT$156，000，000）

员工数：180人

重要营业项目：PC GAME、TV GAME、CAI教学软件研发、发行国内外软件代理、发行影音周边产品、电视节目制作。



产品行销地区：台湾、大陆、香港特别行政区、日本、美国、加拿大、韩国、新加坡。

发展优势：强大稳定的开发阵容、完整的生产及行销体系、成系列的畅销产品、华语世界的强大人气度、良好的国际关系及市场经验。

所获荣誉：在台湾地区从成立至今所获奖项达21种。该公司游戏软件在大陆地区也享有极高声誉，在今年5月的连邦软件销售排行榜上《仙剑奇侠传》的销量仍位居第二，打败了《家园》（中文版）和《盟军敢死队》。

三、大宇游戏产品一览

动作游戏：

《格斗拳王》：每10年举办一次的“武者之尊”比武大会又开始了！

角色扮演：

《失落的封印》：黑暗大陆再次浮起，恶魔倾巢而出。

《轩辕剑》：女娲造出魔神两族，为解纷争独下人间。

《轩辕剑外传——枫之舞》：天地尚未变色之前，是无名小卒的舞台。

《轩辕剑Ⅲ》：新世纪千年武侠大作。

《仙剑奇侠传》：问世间情为何物？梦无痕，随风逝，仙灵如月长伴君。

《仙剑奇侠传》（WIN95版）：青山幽谷笛声扬，白鹤振羽任翱翔；往事前尘随风逝，携手云峰隐仙乡。

《魔神战记Ⅱ》：遥远的呼唤，恒古的传说，交织成澎湃的英雄史诗。

《阿猫阿狗》：请来体验木筒镇，阿猫阿狗齐上阵。

《精灵幻境》：精灵的天堂，魔鬼的幻境。

《圣域争辉》：星空下的勇士们，在诸神的见证下，去完成你所承诺的誓言吧。

《霹雳奇侠传》：台湾人偶武侠大作。

运动游戏：

《台湾棒球大联盟》：界面最简洁，图像最精美的中文体育游戏。

冒险游戏：

《蜥蜴超人》：根据同名漫画改编的超爆笑语音游戏。

《吸血鬼DRACULA》：INDEX公司的恐怖游戏。

模拟/策略游戏：

《绯王传》：日本狼组超任巨作，魔幻即时战略。

《现代大战略EX》：详尽掌握各国军事武力，史上最强电脑参谋。

《银河英雄传说ⅣEX》：宏大的宇宙史诗，来自银河的历史。

《春秋争霸传》：人物千名，场面浩大。

《天使帝国》：21项兵种90位美少女战士展开肉搏战！

《天使帝国Ⅱ》：一个剑与魔法的世界，一场天使与恶魔的战争。

《魔法世纪Ⅱ》：背负万民希望的你，如何恢复世界的和平呢？

《明星志愿》：充满绮丽梦幻的银色世界正等着你。

《春秋争霸战Ⅱ——问鼎天下》：中国战略史上的第一个即时战略游戏。

《银河战国列传W——星海霸主》：日本工画堂十周年纪念大作。

《疯狂摇摇杯》：典型大宇风格餐馆游戏。

《小魔女帕妃》：一起来经营小魔女的魔法商店！

《银河英雄传说Ⅴ》：媲美星球大战。

《明星志愿Ⅱ》：又一个招牌作品！

《明星志愿2000》：新世纪的明星梦。

射击游戏：

《拂晓攻击》：卷轴射击游戏，效果直逼大型电玩。

《雷射坦克》：人类防卫系统反攻人类！

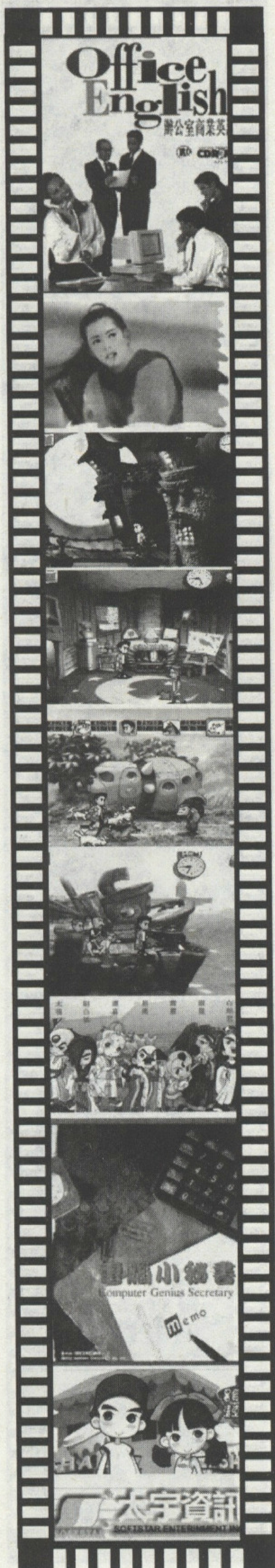
《幻像雷电》：PC史上仅见的高水准射击游戏。

益智游戏：

《罗宋学园》：一次让你窒息的美女养成之旅。







《世界大进击》：真人主持超级综艺节目。
《奇妙世界大百科》：介绍世界风情的中文电子百科。
《塔克拉玛干——敦煌传奇》：荒漠里步步危机，神秘中处处奇迹。
《仓库番》（玩家复仇版）：一个可以全家同乐的最佳游戏，也是大宇第一个移植PC98产品。
《仓库番》（史上完全版）：一个令全家人欲罢不能的益智经典名作。
《普巴·郭切希》：神秘的5D视觉游戏。



《快乐的瓜瓜族》：最佳童话改编的文学益智游戏。
《卡拉香之迷》：带音乐CD的5D益智游戏。
《多多的雨林探险》：又一部改编自童话的作品。
《大富翁Ⅱ》：风靡华语世界的经典大作。
《世界桥牌》：正宗桥牌，电脑对人脑。
《台湾16张麻将》：席卷台湾的麻雀作品。
《大富翁Ⅲ》：系统更完善的招牌作品。
《台湾16张麻将Ⅱ》：丰富了的剧情，增强了的大赛。
《大富翁Ⅳ》：名门之后。
《中英文快打Ⅱ》：寓教于乐的典范。
《麻将旗舰》：名主持人配音麻将。
《求婚365日Ⅱ》：可玩出张柏芝的养成游戏。
《明星志愿创通关》：基于明星志愿的小游戏集锦。

工具软件：

《电脑小秘书》：相当于今天的多功能电子记事本。
《抓图猎人Ⅱ》：功能不错的抓图软件。

教育软件：

《急救英语生活篇》：比美国老师临场教学还要有效的学习方式。
《急救英语实用篇》：交互性更强。
《儿童英语基础篇》：互动式电脑图解。
《儿童英语环境篇》：美国教师讲解。
《办公室英语》：电脑面试沟通技巧。
《第一本多媒体画册》：让孩子通过听故事学英语。
《老鼠看书咬文嚼字》：3岁不早12岁不晚的中文游戏。
《互动式英语生活篇》：可选择角色和讲话速度的英语软件。
《互动式英语实用篇》：更加实用的互动软件。
《我要学日文》：最经典学日语软件。
《网际网英语》：针对上网者的英语学习软件。

其他软件：

《紫微决断Ⅱ》：预知未来的算命软件。

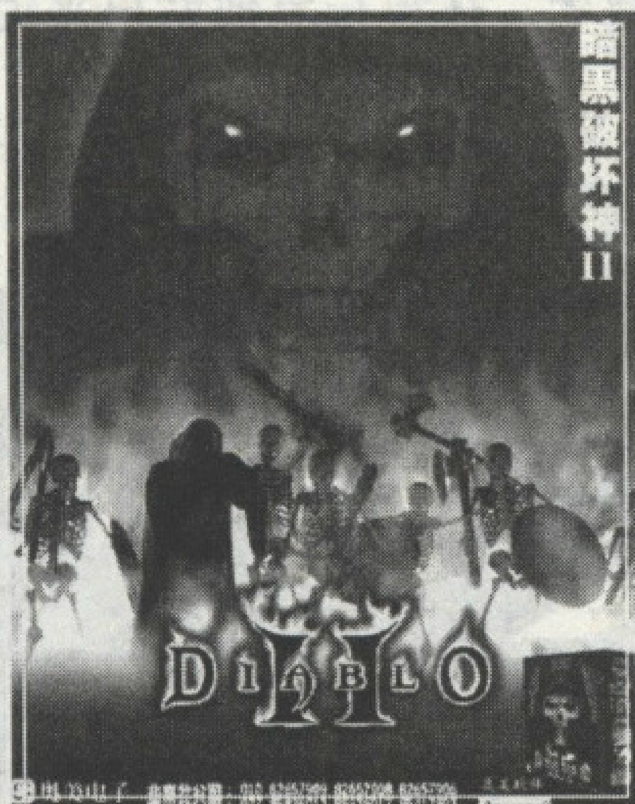


《电脑铁嘴Ⅱ——光阴魔术师》：古今中外多种算命法大全。
《霹雳狂刀》：根据台湾热门木偶制作的软件。

酷暑中的凉拌新闻什锦拼盘

本刊编辑部

●《暗黑破坏神Ⅱ》即将在中国上市。在全世界玩家苦熬了三年之后，DIABLOⅡ终于在6月底在美国首发，中国总代理奥美电子明确表示在7月初及时上市，保证不会让中国玩家等待。这次在中国推出的《暗黑破坏神Ⅱ》两个版本分别为98元标准版和228元的豪华版，豪华版内附的收藏品除原来的背包已改为棒球帽外，还新增了象美国大兵身份牌一样的金属铭牌挂件，上面刻有《暗黑破坏神Ⅱ》图标和你专有的金牌会员号，非常酷！另外，这次推出的《暗黑破坏神Ⅱ》经高科技加密，可保证在很长一段时间内不被破解。如果近期出现《暗黑破坏神Ⅱ》的盗版或伪正版，极可能内容不全，而且没有CD-KEY，享受不到网上作战的乐趣，不能升级、下载补丁以扩展你的任务。



●中青旅创先软件产业发展有限公司《笑傲江湖》全国征文聘选活动现在开始。

奖项设立金枪奖1名、银枪奖3名、铜枪奖6名、入围奖500名。奖金从1000元到200元不等。获奖者将有机会成为该公司特约撰稿人。

●由中华网（China.com）举办的“中华网杯”2000年全国电脑游戏大奖赛于本月在全国19个城市拉开帷幕。比赛用游戏定为《星际争霸：母巢之战1.08》。各地的电脑游戏迷可以到中华网(China.com)游戏专区在线报名或到各赛区组委会填写报名表。大赛将于7月在北京、上海、广州、重庆等19个城市展开。中华网独家在线报名已于6月1日开始，网址是http://game.china.com。参赛者还可以到所在地区的比赛组委会处报名。报名截止日期为7月1日0时。各个分赛区的前两名将到北京进行总决赛。

●你喜欢冒险游戏么？你喜欢《古墓丽影》和MDK么？你喜欢小天使么？那么告诉你，《弥塞亚》现在开始征订。主角小天使可以附身到游戏中40多个角色的体内并控制他们，不同的角色都有自己独特的体态属性，这形成了《弥赛亚》的最大特色。游戏对配置的要求灵活性很大，这也是这款游戏在技术上真正革命之处，相信在国内一推出必被正版用户所宠爱。它的零售价是68元（双CD附攻略指南）。



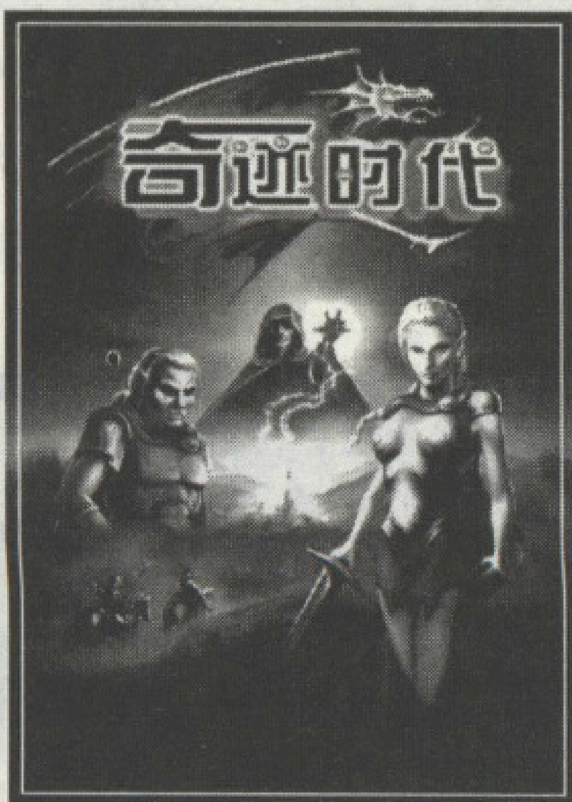
●Monolith公司推出的《巫师之怒Ⅱ》（Rage of MagesⅡ）将即时战略和角色扮演相结合，成为一种全新形态的游戏。非线性的任务，让玩者拥有更多的选择。不同玩者所做的选择不同，会有完全不一样的冒险经验。第三波将游戏汉化，并保留原来精彩的语音。只要你看得懂中文，你将再也没有逃避的理由！一起加入《巫师之怒Ⅱ》的世界吧！本游戏由第三波/世纪雷神国内总代理，8848总经销，1CD，定价为68元，7月5日全面上市。

●新天地总价值10万元的“贺千禧经典收藏大行动”终于尘埃落定。新天地回函卡部共收到相应回函卡3万余张。在紧张的录入和通过计算机抽奖之后，347名获奖者产生了，其中北京市的韩晶和广州市的汪曙静获得了特等奖——SONY Playstation 2 DVD游戏机1台。所有的获奖者新天地将通过电话、信函、传真或者E-mail通知到个人，并在通知到人后的1周内通过邮局寄出奖品。获奖者名单已公布在新天地网站上：http://www.suntendygame.com。

●万智牌现在在我国日渐盛行，它与RPG游戏有着千丝万缕的联系。今年5月在北京举办的中国万智牌冠军赛的目的是产生新的中国万智牌国家

队，他们代表中国参加7月7日至7月9日在香港举办的亚太地区冠军赛和8月2日至6日在比利时举办的世界冠军赛。

●曾经在美国销售排行榜前10中名列前茅的《奇迹时代》给了你一个充当英雄、创在奇迹的机会！在这个充满了刀剑和魔法的世界里，你不仅要拥有强大的军队，还需要考虑12个种族彼此复杂的关系和他们的各种特殊能力，当然强有力的魔法也是你不可缺少的。随着你脚步的不断前进，一个鲜为人知的故事将不断展开，一个全新的世界格局也将随之出现！新天地如今把这款游戏进行了引进汉化，并配上近百页的详细说明书，在本月奉献给所有热爱回合策略游戏的万家！



●经过充分的准备，由中国CPGL和德国NET-GAMES联合主办的中国与德国的游戏对抗赛，于6月11日在中国CPGL服务器上成功地举行了。本次比赛选用的游戏是时下最流行的即时战略游戏《星际争霸》；赛制为9局5胜。这是中国第一次参与世界高水平的游戏比赛，因此受到各国游戏界的广泛关注，中德双方都给予了大力支持。德国方面派出了他们的星际争霸国家队，中国方面则是CPGL从全国的广大玩家中选出12名佼佼者。比赛吸引了大批国内的游戏爱好者，虽然出于多方面的考虑，CPGL并没有将这次比赛的网址公开，但还是有近百名国内的资深游戏爱好者千方百计地来到了比赛现场。经过一番激烈的较量，国内的游戏高手终于不负众望，以6：0的绝对优势提前取胜。比赛结束后德国选手对中国选手的水平赞不绝口，他们的队长KORN说：你们的每一个队员都非常有礼貌，而且非常有实力，完全是世界顶级的水准。这次比赛是中国的竞技游戏第一次在世界面前的展现，也标志着中国的竞技游戏在CPGL的带领下开始与国际并轨。

●6月24日，星期六，《剑侠情缘Ⅱ》在北京、上海、广州、武汉、沈阳及成都等六大城市同时发行，当天晚上7点，金山公司在北京当代商城广场的首发热卖音乐会上演示了《剑侠情缘Ⅱ》一贯优美动听、带浓厚民族色彩的游戏背景音乐，在《将爱情进行到底》中有出色表演的当红明星谢雨欣小姐古装亮相，登台演唱，并在《剑侠情缘Ⅱ》中虚拟扮演游戏中的冰雪女子燕若雪。MTV音乐台热门节目主持人李霞作为嘉宾主持。

就在同一天，台湾游戏公司昱泉国际出品的大型武侠游戏软件《笑傲江湖》也正式在中港台两岸三地同时上市，并也在首发当天上午邀请了京城演艺界人士捧场助兴，同时伴有规模盛大的助销活动。

两家公司首发活动的地点在事先不知道的情况下也戏剧性地列在了一起。于是乎，6月24日当天北京当代商城广场在上午和傍晚先后有两场精彩表演。一时间，冷却了半年多的国内电脑游戏市场出现了风起云涌、山雨欲来的热烈场面。

本次台湾昱泉游戏商将4CD的《笑傲江湖》定价为69元，而金山公司将2CD《剑侠情缘Ⅱ》定为38元与之竞争，并也事先作了完整的市场铺垫。其实无论市场宣传工作做得如何，最终还是要游戏本身站出来说话。孰优孰劣，还得玩家您站出来说话。

●奥美电子（武汉）有限公司北京分公司已于6月19日搬迁到以下新址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦511室。邮编：100873。TEL：（010）82657906、82657908、82657909。E-MAIL：cheung@public.bta.net.cn。这个大家都看好了，免得以后要找奥美做售后服务找不到人，哈哈。



●EA代理的《将军——全面战争》（SHOGUN：Total War）以于本月上市。这款策略和实时战略模拟游戏包含了中国古代著名军事著作《孙子兵法》的浓厚思想。游戏背景在16世纪的日本战国时代。我们也许玩过了日本的静态策略游戏，这次看看外国人做的3D动态战略游戏如何吧！《将军：全面战争》由独立而又密切相连的两个层次组成：战略与战术。战略层次包括经济、政治、军事方面的发展；战术层次是你掌握的军队的发展情况。当两军相遇时，画面切换为实时3D的战场，你能透过你的了望哨、大将或武士的眼睛去观察战场的各个局部和全部。仅用点击这样的简单界面，你便可以控制多达5000名随你作战的单个武士。在黑泽明巨片《影子武士》中的壮烈场面这次可以在你的电脑中重现了……



《金属疲劳》（Metal Fatigue）确定北美地区发售日期

Take-Two互动公司日前宣布，即时策略游戏《金属疲劳》（Metal Fatigue）将于7月31日在北美地区正式上市，该游戏的开发商为Zono工作室。

《金属疲劳》的开发工作早在上月即宣告结束，但由于该游戏的出版商Psygnosis公司在游戏完工之际关闭了美国办事处，致使该游戏在北美地区的上市时间一拖再拖。《金属疲劳》的德国上市时间为3月18日，欧洲其它地区以及澳大利亚和新西兰的上市时间为3月26日，巴西、阿根廷和台湾省的上市时间为6月。

《战争大帝——战争狂啸》(Warlords: Battlecry) 开发完毕

Mattel互动公司日前宣布，即时策略游戏《战争大帝——战争狂啸》（Warlords：Battlecry）已开发完毕，定于6月26日在北美地区正式上市，该游戏的开发商为SSG公司。

《战争大帝——战争狂啸》是“战争大帝”系列的外传，这部游戏脱离了原先的回合制策略模式，在传统RTS的基础上加入RPG的升级模式，不但引入了“英雄”的概念（游戏中的英雄会随着经验值的积累而获得更强、更具个性的技能，他们是唯一能施放魔法的战斗单位），而且增加了牧师、小偷和巫师等各种职业，以及 9 种不同的种族。

玩家将在游戏中扮演一名英雄，寻找并消灭一件拥有神奇魔力的远古宝物——“Two Tears”，游戏提供有两种不同的行为方式——“正义”或“复仇”。《战争大帝——战争狂啸》的其它特性包括：根据善与恶的特性，一场战役被划分为6个章节；玩家可以收集各种不同功能的宝物，可以结交盟友；在指挥范围以内，英雄可以把额外的奖励分配给周围的战斗单位；提供有自动资源采集功能；九种不同的种族和16种独特的职业；9个魔法球，共83种魔法咒语；细腻的3D粒子特效和实时光影效果；真实的昼夜交替和天气效果；提供有团队合作模式；提供有战役编辑器。

《追击红色公爵》（Hunt for the Red Baron）开发完毕

Fiendish游戏公司（http://www.fiendishgames.com/）日前宣布，他们的第6款作品——飞行模拟游戏《追击红色公爵》（Hunt for the Red Baron）的开发工作已全部结束，公司将为游戏发布一款试玩版本，大小为14.71兆。《追击红色公爵》的最低系统配置为PentiumⅡ233处理器，32兆内存，Windows 95/98操作平台，DirectX程序，以及3D加速卡。

玩家将在这款一战题材的飞行战斗游戏中驾驶盟军战机同德国空军作战，该游戏的主要特性有：包括“红色公爵”在内的4款盟军战机和4款敌军战机，其中每一种机型都有着独特的操作方式和驾驶体验；机关炮、火箭炮和炸弹等多种武器；5种摄像机视角；25个任务关卡；3种场景——绿色的法国乡村、荒无人烟的非洲平原以及战火弥漫的比利时；支持3D加速的细腻图像和视觉特效；支持环境音效；提供有3种不同风格的乐曲。

《哈萨德公爵——重返家园》（The Dukes of Hazzard: Racing for Home）开发细节

SouthPeak互动公司日前公布了PC版赛车游戏《哈萨德公爵——重返家园》（The Dukes of Hazzard：Racing for Home）的最新特性列表。《哈萨德公爵——重返家园》是一款动作赛车游戏，根据80年代初的同名电视系列剧《哈萨德公爵》改编而成，玩家可以在游戏中亲自驾驶那辆家喻户晓的“李将军”汽车——黄色的外壳，车身上飘扬的盟军军旗，甚至连那个标志性的喇叭也完好无损。游戏场景设定于哈萨德乡村，玩家将扮演波或卢克公爵，驾驶汽车完成27个任务，包括拯救农场、营救戴西、捍卫卢克家族的名誉等，连接各任务的是原系列片中的视频片段。《哈萨德公爵——重返家园》的PS版本业已上市，PC版本的移植工作正在进行之中。

PC版《哈萨德公爵——重返家园》的主要特性如下：原系列片中的5位演员的配音，包括汤姆·华

帕特（卢克公爵的扮演者）、詹姆斯·拜斯特（罗斯克·P.科尔特兰尼警官的扮演者）、桑尼·斯劳耶尔（艾诺斯·斯特莱特的扮演者）、本·琼斯（库特·达文波特的扮演者）和维隆·简宁斯（民谣歌手的扮演者）等；原系列片中的7款车型，包括老板郝格的折叠敞棚车、库特的拖车、杰西大叔的敞棚小型载货卡车、罗斯卡的警车，以及唯一一辆曾经击败“李将军”的汽车——“双零”；游戏中的某些特定区域可使用火药箭；玩家可以炸毁场景中某些特定的东西；街机风格的特技赛车；碰撞、事故等真实的驾驶和损坏模型，玩家可以修理损坏的部件；各种可增强汽车性能的宝物；增强的武器系统；规避法律的助手；第一人称驾驶视角以及3种第三人称视角；原系列片中的场景，包括杰西大叔的农场、野猪的巢穴、萨姆纳农场、波萨姆山谷、科辛悬崖、瑞泽贝克山脊、库特的车库、鲁伊波特姆的杂货店和塞斯·M.哈雷大厦等；3种多人模式，包括时间模式、竞速模式和追逃模式；3种难度级别；由“拖拉机”乐队（www.thetractors.com）制作的背景音乐。

PC版《萌芽》（Seed）取消开发

曾经倍受玩家关注的第一人称动作游戏《萌芽》（Seed）最近仿佛消失了，据悉，在寻找到合适的出版商之前，该游戏将暂时中止开发。

《萌芽》开发小组的成员盖伯·卡达斯对记者说，该游戏的PC版本存活的希望微乎其微，游戏将主要面向PS2等出版商感兴趣的次世代平台，并且，游戏本身的内容也更适合于制作成一部电子游戏。当然，PC版本最终是否能保留下来将主要取决于出版商的态度。据卡达斯称，一旦出版商确定以后，开发人员将全力制作《萌芽》，游戏的基本设计思路和情节目前也在不断地丰富和加强。

PC版《印地赛车2000》（Indy Racing 2000）取消开发

Infogrames公司日前宣布，N64版《印地赛车2000》（Indy Racing 2000）将于本周五在北美地区正式上市，遗憾的是，该游戏PC版本的开发计划将被无限期搁置起来。《印地赛车2000》提供有“印地赛车联赛”（IRL）最新赛季的所有赛车、车手和赛道，并可支持分屏对战、街机和模拟等多种游戏模式。

《吸血鬼——化妆舞会》（Vampire – The Masquerade：Redemption）升级程序延期发布

Nihilistic公司日前宣布，动作冒险游戏《吸血鬼——化妆舞会》（Vampire – The Masquerade：Redemption）的第一款升级程序将延期发布，不过等待是值得的，据设计师称，开发人员原先的计划是将该补丁用于修正游戏联网模式中调制解调器服务器的带宽问题，现在，设计师决定为这款升级程序增加更多的内容，包括任意储存的功能，在战斗过程中暂停以便发布命令的功能，对联网时的迟滞现象的改进，对时代、人性和降低属性的ST修改的支持，以及对游戏中的若干人工智能问题的更改。预计这款补丁程序的开发和测试周期需要14至21天。

另外，由于开发人员目前正在全力制作《吸血鬼：化妆舞会》的第一款升级程序，因此游戏的“NOD软件开发套件”也将推迟至月底发布。“NOD软件开发套件”主要包括以下内容：根据QERadiant改制而成的“拥抱”（Embrace）编辑器；“NOT”物体模板编辑器；“NOD”浏览器；文件格式档案；CODEX Java应用程序接口的HTML档案；所有Java类别和游戏脚本的源代码；“拥抱”编辑器及其它资料的使用介绍。

Adrenaline Vault游戏网站扩版

Adrenaline Vault游戏网站日前宣布为未来的网站建设实施一套长期方案，公司将招聘25名全职或兼职员工，这在该网站5年来的发展历史上是规模最大的一次。

“尽管Adrenaline Vault已成为世界上最著名的游戏网站之一，但我们决不能固步自封。目前网站正在实施一系列机构调整计划，以加强同玩家之间的沟通，并把Adrenaline Vault逐步转变为一家大型的在线游戏网站。”Adrenaline Vault网站的发行人布莱恩·克莱尔说。

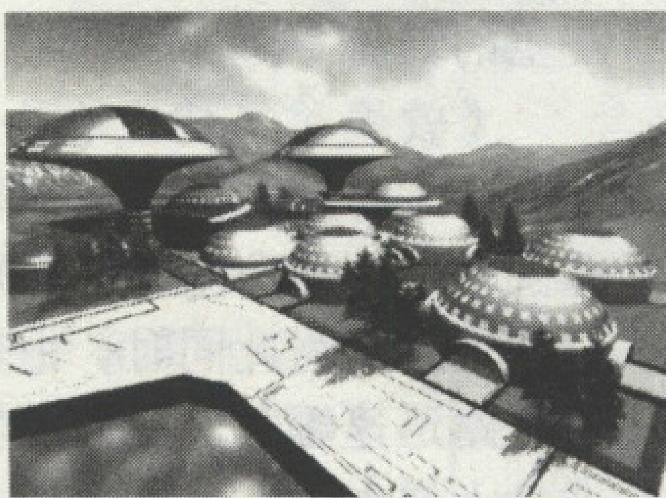
（以上新闻由Dagou搜集整理）



移民计划2
COLONIAL PROJECT II

北京 老八

第一次听到这个名字，就有种似曾相识的感觉。问问朋友，他也说有此感觉，但是同样说不清为什么。回忆、回忆，坐在那儿慢慢地思索，终于，一个"古老"游戏的名字浮上心头——《殖民计划》。啊，一个多么有意思的游戏！甜蜜的感觉涌上心头。想想还是大二的时候，正是这一款游戏（另外还有TTD——《运输大亨》），把我从现实的彷徨中吸引到了神秘而广阔的游戏世界里。那充满魅力的外星世界，人与电脑（那时还没有连线模式呢）相互争夺资源，发展外星贸易，当然还有最重要的——铺设基地板，这就是该游戏的鲜明特色。尽管属于早期的纯DOS即时战略游戏，尽管此后铺天盖地的各种同类游戏几乎将它淹没，但是……仿佛初恋的情人永远珍藏在心，《殖民计划》在我的心里同样拥有着相似的地位。可是，这里一字之差的《移民计划2》甚至它的前代到底又是什么东西呢？似乎没有人知道。



此后知道了该游戏的制作公司，台湾的光谱资讯，又知道了游戏的简称——APS，可是这一切都无助于我记忆体的继续唤醒。好像初恋的稀里糊涂，《殖民计划》的始作俑者是谁在我的脑海里同样是一片空白——那时可没有现在这样关心游戏的制作者，Just playing，快乐地沉浸在游戏的天地里，多么纯洁的游戏心态，唉……

说到这里，恐怕很多玩家已经双手扶脑，作恍然大悟状，嘴里念道：唔……可是我还没有苏醒，一直到又一个朋友的来访，才点醒了我这个梦中人。呜呼！此即彼也！一字之差的游戏原来就是同一个游戏啊！哦……不好意思的我挺挺脖子作愤然状，嘴里还嘟囔着：是谁捣的蛋啊！岂能如此混淆视听！岂不是《虚拟人生》与《模拟人生》也该子丑不分了？其实心里可是万分高兴得很呢。噢——终于等到《殖民计划2》（有人过来拧耳朵："是《移民计划2》！"哈，不管了，以后大家可以随便叫这两个名字，二者等同了）的出台了！



不要不以为然，即使你厌倦了所有的游戏大作，千万不要忽视这个游戏的存在。3年的沉默算什么？好的作品才有艰难的孕育（例子？伟大的老子可是在娘胎里呆了60余年才出世的）；同类的精品游戏已经不少？可是没有哪款在我手底下能走过2遭（反过来说也成）。现在我只是就着手中有限的资料来向大家简单介绍一下该游戏在基本方面的革新，更多的还请大家等待游戏的正式出品吧！

记得APS一代里的自然资源只有水，另外就是电力。如果电力不足，什么也干不了。现在的二代增强了电力的重要性，而且要求玩家的活动只能限制在有电力的地区。要想把城市的范围向四面扩散，就必须利用新的建筑——传电塔来传输电力，也就是说，游戏里玩家必须建立数量众多的传电塔。想想当初仅仅利用基地板就能传输电力和水，多么有趣，如今……而且这种设定似乎让我们看到了《星际争霸》的神族影子，心里掠过一丝不安，不知是福是祸？

幸好游戏里增加了更多有意思的东西，尤其是突出了人口的重要性。在《移民计划2》里，人口也成为重要的资源，不但增加了星球原住民的设计，而且还有外星球的移民。只要你有足够的手段，就能吸引大量的移民参与到你的城市建设中来，要知道，如今所有的建筑都需要人员来操作，商业区出产商品，宇宙站进行贸易，电厂的工作，炮塔的运行，游戏里多达50余种的建筑都需要人来管理，运作。

那么如何管理好你的城市呢？玩过《模拟城市》吗？设定房租金，调整工种薪金，注意各区的位置，总之就是让大家少走路，多做事，多拿钱，否则，走着瞧吧……从这点来看，APS有了建设类游戏的特点，而且根据你对各种建筑设计的侧重点不同（都市、民生、基建、国防、经济5大类，而且可以继续升级），你最终的成功方式也可以不同，或因人口，或因经济，或最后凭借军事力量获胜。

如此看来，光谱似乎想要借此方法让APS脱离同类游戏打打杀杀的窠臼，转而以策略来赢得游戏的胜利，不知能否成功？让我们拭目以待……



敦煌

《敦煌》，一个动人的名字，有多少人从孩童时代起就为它所倾倒？又有多少迷幻的故事在那里发生？深圳，新瑞狮，又一家国内新晋游戏公司，如今把这个题材搬上了游戏的舞台。

自从BLLIZARD公司成功地开发出DIABLO以来，ARPG作为RPG游戏的一种延伸，迅速获得玩家的喜爱，取得巨大的成功。然而，由于开发ARPG产品需要较高的技术力量，这个庞大的市场始终为欧美公司所占据。国内现在也只有《雷峰塔》、《般若魔界》和《三国伏魔》等少数产品问世。新瑞狮认为追赶欧美人制作游戏的经验之时，更要牢牢把握住中国民族特色这一法宝，方可于市场中立于不败之地。他们把这款自己的ARPG游戏的玩家年龄层暂定在15到24岁之间，并将以敦煌的神秘和一段凄美的爱情故事吸引玩家。

正如你所预料的那样，在游戏一开场屏幕上就显现出一片黄沙漫漫驼队踽踽的西部景色，在风尘之中霓裳与刀光交映，而敦煌千佛之洞正在远方显现……故事就在这样一种基调中展开了……

游戏地图采用了3D转平面的做法，所有地图对象采用3D建模，在PhotoShop上帖图并进行光影处理。地图上会有许多CG（Computer Graph）动画，例如：闪烁的灯光、燃烧的火焰、飞溅的瀑布等等，处处贴近游戏风格。在细节处理上，游戏更强调了程序特效表现。例如：人物在雪地上行走时会留下脚印，人物行走时的影子，水面上的倒影，在地图的上方更有白云飘过，鸟儿翱翔的细节，增加地图场景的真实感。

除了在美工上着力表达一种那个时代的中国特色，游戏还在剧本上参考了日本人井上靖的《敦煌》，在音乐上参考了喜多郎的《丝绸之路》、《敦煌》。游戏内容涉及到上古时代黄帝蚩尤之间的战役、羊皮地图、楼兰古城、回鹘部落、西夏王国、敦煌莫高窟等传奇历史。除去男女主角赵平沙和楼兰公主外，还有西夏开国皇帝李元昊等一些历史上的真实人物。

《敦煌》是建立在一个真实的历史背景之上的。北宋时期（公元1038年前后），由于连续几代重文轻武，国防空虚，再加上官场腐败，导致国势日益衰落。与此同时，由李元昊率领的党项族在丝绸之路迅速崛起。他野心勃勃地等待着机会，随时准备入侵中原……男主角赵平沙应考不第，对仕途之路灰心丧气之时，于开封府的街头无意中救下了一位被人贩子当街贩卖的神秘女子——楼兰公主。她是理想的化身——美丽、纯洁、善良而坚毅、果敢……从此开始，他俩在丝绸之路上开始了艰难的跋涉。一路上，他面临重重危机，遇到形形色色的人。而随着上古的誓言，蚩尤的重生，使命的托付等秘密的揭开，一切都有了答案。到最后，当他知道自己就是传承黄帝灵魂的人时，故事将会怎样发展呢？你也许会说，无论如何，它总不会也有一个“经典”的悲剧结尾吧？你猜中了，命运的安排使楼兰公主再次陷入危机。为了历史使命的达成，明晓大义的她，将全身的力量传递给赵平沙以对抗敌人，而香消玉殒。



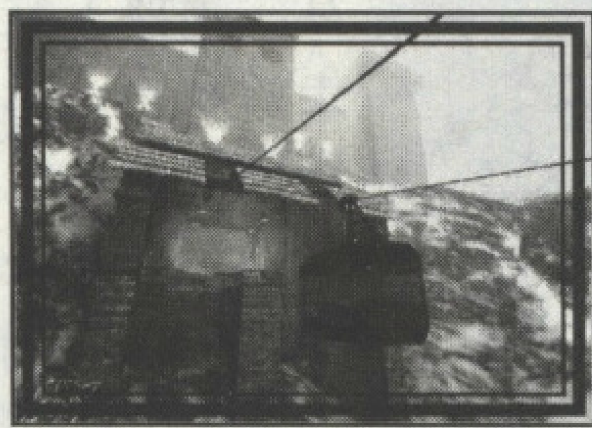
至于ARPG中必要的兵种设定、兵种特殊技能、武器和防具升级系统等在这个游戏中也一应俱全，或许正象《敦煌》片头动画里所说的那样，“在这里，历史和现实没有界限。”

重返狼穴要塞

Return to Castle Wolfenstein

这是《狼穴3D》姗姗来迟的续集，更多的人知道那款游戏的另一个译名：《暗杀希特勒》。说起来是很久以前的事了，记得那时的286就像今天主频500MHz以上的机器一样威风八面，而它竟然在那样老迈的机器上展示了一款3D游戏，算得上祖宗级的第一人称射击游戏。问问那些老玩家，他们当中很少有没玩过那款游戏的，至少也会听说过它。

《重返狼穴要塞》（Return to Castle Wolfenstein）中的主角依然是原来那个大个子“B.J.”，玩家将伴随他重新跳进狼穴（希特勒总部的代号），在昏暗的地下通道中痛打纳粹走卒。Activision公司在E3展出了这款游戏，使玩家们有幸能一睹其风采。在新技术的包装下，它的画面变得如此华美细腻，整个透着一股“酷”劲，你恐怕找不到它从前的影子了。尽管每一样物品都制作得细致入微，然而游戏却仍以每秒70帧的速度运行，给人印象十分爽。其实也没什么可惊讶的，这一切“视觉魔法”的背后是QuakeⅢ的引擎，流畅华美正是它的招牌。



继承前作的特性是保证一款续作成功的要素之一，然而这条法则在这里不适用了。那毕竟是十年前的特性，再原封不动地保留就成了抱残守缺。开发者掺进了大量的新东西，尽可能使游戏变得更好玩，具有更高的交互性。如果你能在游戏中举起一把椅子，你一定会喜出望外，假如你能把它掷向敌人，砸他一下，恐怕你就更高兴了。你在“重”可以做许多类似的事，据说开发者打算将游戏中所有的物体都设计成可交互的。不过呢，由于这牵扯到巨大的工作量，他们好像还没最后拿定主意。

记得躲在木箱后面的敌人曾让玩家无可奈何，这次你可以用重武器把他敲出来，哪怕他躲在石头后面，只要你有足够的火力，照样能打得他没法藏身。E3的演示者得意洋洋地展示了一个场景：大厅中央摆放了一个油桶，朝油桶射击会使油在大厅漫流开来，角色便可象溜冰一样在油面上快速滑过。如果你喜欢来个大爆炸，那就持续朝油桶射击，直到迸出火花。

不是所有的东西都改变了，一代某些不错的特点还是保存了下来。例如敌人的尸体不会像大多数游戏一样，莫名其妙地被“蒸发”掉，使你能依照对战场的记忆辨明自己的方位。游戏中的敌人很多，好在你的弹药也很充足，对付那些穷凶极恶的坏蛋绰绰有余。说到“坏蛋”，他们可不是原来那些“笨蛋”，他们甚至会捡起你仍过去的手榴弹再扔回来，难对付得很。记住教官的话吧，弄断手榴弹的保险后，数上几秒再扔。记得以前电影中八路军就是这么干的。

游戏中的AI还表现在其它地方。当你攻击敌人的某个区域时，假如那里有重武器，敌人会发疯般地派兵增援，唯恐它落入你的手中。你的作战要领是果断，象秋风扫落叶一样，速战速决，尽量避免形成双方僵持不下的局面。你或许会感到好奇，什么好东东那么重要？就演示的那个场景来看，是一挺MG-42重机枪。它要真是朝你打疯了，你可招架不住。所以有这种武器据守的地方，是敌我双方争夺的要点。除非你手中的武器可以与之匹敌，否则你将一筹莫展。有些场景火力太强，你无论如何也应付不了。这时就用得上你的一项特技了，那就是“疾跑”，如同百米冲刺一样迅速。它可以帮助你冲过敌人的封锁线。你不能一见到敌人的火力点就采用这种方法，因为你的体力只能支撑10-20秒钟这样的速度。屏幕下方能看到你的体力值。

战斗、解谜、寻找藏宝密室和武器弹药，这一切是多么熟悉而又遥远啊。这就是《重返狼穴要塞》，间隔了10年之久的惊竦冒险故事。你是不是已经跃跃欲试了？别着急……游戏的上市日期还未定呢。

山东 戈五

与其说《伊苏》是一部历经10年仍很流行的游戏，倒不如说《伊苏》陪伴了无数玩家度过了他们的成长岁月。尽管对许多老玩家而言，《伊苏》的人物、场景画面、音乐、情节，无不深深烙印在他们心里。但也有许多还来不及参与的新玩家，希望能一窥伊苏国度的奥秘，现在《永远的伊苏》的诞生，正好给所有新旧玩家一个全新体验的机会。

历经10年风云后，依然魅力不减当年的《伊苏》，藉由Falcom的重新定位，以更棒的画质与音效重新推出。重新制作的《永远的伊苏》，以《伊苏》为蓝本而重新架构，延续了《伊苏》的中心思想"优雅"的概念，发行了个人电脑专用的Windows 95版本。全新的画面和人物设定，《伊苏》在PC平台上复活，带给玩家全新的感受，重回《伊苏》的世界。在游戏动画上，Windows 95版的《永远的伊苏》有更新的改进，故事情节也有许多延伸，音乐经过重新编曲后，依然承袭了那种令人怀念的旋律。



北京 李鹏

无论是光影变化、人物动作与比例尺寸，在《永远的伊苏》中都已非昔日所能比拟。随风摇曳的花草树木、洒落大草原上的流云之影、闪耀着粼粼波光的清澈水面、打开门扉时透进来的灿烂阳光……10年来一直清晰烙印在玩家心底的艾斯塔里亚景致，在这里将有更完美的呈现。多重卷轴的操作画面、平滑的背景阴影采用即时系统（Real Time）处理，比绝对挑剔更挑剔的精致画面，让您仿佛已感受到艾斯塔里亚空气吻上肌肤的感觉。

《永远的伊苏》和10年前的《伊苏》在人物设定上已有所不同。从前的《伊苏》偏重简单朴实的设定风格，人物可爱、用色单纯，偏向少年漫画的画风。《永远的伊苏》受到最近美形画风的影响，人物设定偏向中性。比例拉长为八头身，人物造型也相当吸引人，笔触迁细，神情表现得相当明显。高画质的游戏玩起来，确实更加引人入胜。

游戏一开始，首先让人十分震撼的是映入眼帘的片头画面。那种波光粼粼、耀眼动人、无法逼视的情景，想必那些爱好《伊苏》的老玩家一定会感动不已！紧接着是一段不算短的剧情介绍。在当初游戏机的《伊苏》一代，开头仅仅只有文字上的叙述，而现在却有一张张精美的CG图，将整个游戏的来龙去脉串连起来。

正式进入游戏后，您可以看见，游戏中人物造型的服装与面部表情都清晰可见，和以往的模糊抽象完全不可同日而语。再加上天空中的海鸥振翅掠过、沙滩旁的海浪顺势拍打，这许多昔日不曾见过的细致设计，都让《永远的伊苏》历久弥新、永不衰退。

除了人物、物品拥有非常好的表现外，本游戏在光影、烟雾、遮罩等效果处理上，亦十分杰出。在《永远的伊苏》中，除了人物、花草、房舍等有影子外，连路上行走的动物、天空翱翔的白云也都可以看见动态的阴影相互对映。

除了背景画面的改善，攻击、受伤、使用各种魔法时的影像特效，都一一得到了加强。在当时就已经替游戏动画系统开辟新方向的《伊苏》，此番重新改版，在动画系统上自然是增强不少，这种进步程度恐怕会令所有的玩家大吃一惊。

《永远的伊苏》的出现会令无数老玩家重温那朴实的年代，对新玩家来说不仅是一个了解历史的机会，也是一个精美的礼物。本次发行的除了一片游戏光盘，还有两张纪念光盘和一本豪华精装手册。纪念光盘收录了稀有珍藏图稿、完全MIDI特辑和历代经典音乐等资料；豪华纪念手册包括了主角亚特鲁·克里斯汀到达艾斯塔里亚之前的遭遇的小说和大量彩色设定资料，更有详尽的操作说明和道具一览。这个版本令人爱不释手，绝对值得收藏。



每年的E3大展无疑是游戏界最为隆重盛事。今年的E3大展上，各大游戏公司纷纷拿出自己的当家巨作，以期拿下一两个奖项。经过30多位游戏媒体资深评论人的认真评定，今年E3大展的官方评选结果终于出来了，其中最大的赢家当然就是Lionhead Studios制作EA出品的3D即时战略游戏——《黑与白》（Black&White）。它一举夺得了最佳表现奖、最佳原创游戏、最佳PC游戏、最佳策略游戏4项大奖，真可谓是满载而归。

事实上，这部游戏在刚刚开始制作的时候，就已经倍受重视，原因就是游戏设计师Peter Molyneux。这部游戏是Peter Molyneux离开他原来的公司，独自成立Lionhead Studios工作室之后的第一部游戏，因此受到了各界的重视。而Peter Molyneux这位传奇式的游戏设计师，他的实力是不会令人怀疑的。在E3大展还未开始的时候，人们就已经不约而同地推崇这部游戏了。

对于一个新成立的游戏制作组来讲，如果只是去模仿别人，如果只是推出一些“常规化”游戏，无疑是很难在现今这个强手如林的游戏制作界立足和发展的。好在Lionhead Studios有Peter Molyneux，使得《黑与白》无论是故事背景，还是游戏方式，都有其独到之处。这无疑为Lionhead Studios工作室今后的发展打下了良好的基础。

游戏中，玩家扮演的是创造万物的神。但这与一般的扮演神的游戏不一样，这是一款策略游戏，玩家扮演的神并非无所不能，而是要依靠自己的智慧和力量去扩大领土势力，最后统治全世界。确切地说，游戏中玩家扮演的是一个拥有神奇力量的魔术师（sorcerers），其下有着不同的种族，每个种族都有自己的特色。玩家就要带领着自己子民去征服世界。作为神，自然是有法力的。而法力的大小与人民的崇拜程度有关，膜拜的人越多，就可以使用更多更强大的魔法。因此，在扩张自己的领土之前，先要尽可能取得人民的信任，之后便是去带领这些虔诚的子民出征四方了。





BLACK & WHITE

游戏叫做《黑与白》，我想就是因为这是一个黑白分明的世界。一个国家是向光明发展还是向黑暗发展，全凭玩家的做事方法来决定。那些子民都是具有很强的模仿能力的，如果玩家扮演了一个仁慈宅厚的sorcerers，他们也将是爱好和平的；如果玩家凶狠残暴，他们也将会变得极为好战。可以说，玩家的指示命令和生活习惯将是国家发展的导向。既然是神，就对子民有着很大的控制权，当他们做的不和心意时，甚至可以去教训一下他们，去打他们耳光，警告他们以后不要再犯。

玩家在自己的领土内，几乎是可以为所欲为的，当然，也要有个准则，至少目的是为了让自己的子民膜拜自己。同时，在其他的领土内还有着其他的势力，玩家要去一一征服他们。普通的战争游戏，仅仅是血腥杀戮，用武力去打垮另一个势力，杀光对方的所有生灵，令其臣服。而这个游戏最大的特点就在于游戏的目的是让他国的子民也来膜拜你，无论用什么手段都可以，只要达到此目的就可以了。当然，也不排除使用武力。

游戏的画面非常出色，各种效果的处理都是一流的。而最值得称道的却还是过人的AI，甚至因此而被外界誉为游戏界最高科技的作品。无论是冲着E3大展上独领风骚的4项大奖，亦或是Peter Molyneux响亮的名头，还是游戏独特的构思、超高的AI，对玩家而言，都是有着极大的诱惑力的。

北京 碧落



诸位好，又一次与诸位见面了。Mmm，E3大展已经结束，按惯例看的话，每一次展示会结束之后游戏市场都会有一个真空期。不过这次的E3之后市场倒是挺活跃，至少我手头就有N多的游戏消息。

泰坦潜艇
Submarine Titans

即时战略，又是即时战略，现在的即时战略已经多到让人厌烦的程度了。说起来能把一个受欢迎的游戏类型做到人人避之，也是不容易的一件事情，但是，我们的各个游戏厂商一起努力做到了这一点，谁都功不可没啊。



《泰坦潜艇》，这个游戏在很早之前就已经被宣传过了。这是一个由Ellipse工作室制作的RTS（即时战略）游戏，这个游戏提供了一个我们以前从未涉猎的地方，在未来的海洋深处，三方武装发生了巨大的冲突……

听起来比较俗套，而且，我也基本可以肯定，这个游戏的卖点就在于把场景换到了水中——陆地的有了，太空的也有了，剩下的，没被发掘的恐怕只有海底了吧，那么，让海底出现一个巨人吧。

游戏的背景设定很有意思，2037年，一群天文学家发现一个叫Clark的彗星即将在十年后撞击到地球上，海平面将因此上升，并淹没全部的陆地。消息传开后，恐慌淹没了世界，各地都发生了程度不等的混乱……正在此时，一个叫做EcoOctopus的跨国公司开始大规模购买海底的土地。他们此举的目的是能在灾难发生之前能在海底建立起大规模的移民基地。就在EcoOctopus公司用他们的科技方法来躲避未来灾难的时候，联合国地球防御力量（UNCED Sharks）突然就他们曾经派间谍偷窃该公司的绝密文件（这些文件甚至包括该公司的宇宙空间站的计划）的事情进行妥协。之所以这样做是因为UNCED Sharks打算在那个该死的彗星撞击地球之前用超级激光炮将之炸碎，但是他们需要一个能使用这项高级技术的平台，所以他们需要充分的使用EcoOctopus公司在宇宙空间站方面的先进技术。

令UNCED Sharks没想到的是，EcoOctopus公司拒绝了这一要求，它不愿意让自己投入大量资金的前期努力成为泡影，很快的时间里，EcoOctopus和UNCED Sharks的战争就爆发了。与此同时，一个名为Silicons的外星飞船进入到了太阳系，这时候它们发生了燃料缺乏的情况，在广泛的搜索后他们发现在彗星上有一种很容易提取的能源，于是他们决定登陆到彗星上并在它撞击到地球之前提取到足够的能源以便离开。

在2046年，彗星和登陆在它表面的Silicon飞船进入到了地球的防御区域。因为没有足够的技术支持，UNCED Sharks使用了若干核弹的发射代替激光炮来对彗星进行了拦截攻击，这次攻击将彗星炸成了几个大块和数千快碎片。那艘倒霉的外星Silicons飞船也在这次攻击中被严重损坏，多亏了巨大的彗星断块保护，它在落入地球大气层时才没被烧毁。彗星碎片象雨点一样落到了地球上，毁坏掉地球表层所有城市，整个地球因为这次天灾而发生了巨大的变化，海面上升淹没了所有的陆地，气候也变得异常……整个行星直到2085年才基本从动荡的灾难中平息下来。

在这个期间，早有准备的EcoOctopus和UNCED Sharks分别在海底建立起了自己的殖民地，并且开始逐渐适应这种水下的环境。不久，双方同时发现彗星碎片中包含了极大的能源资源，于是两股力量分别变成了能源掠夺者。双方也分别改变了自己的名称，EcoOctopus改名为Black Octopi，UNCED Shark则改名为White Sharks，双方为了海洋的控制权而展开了战斗。一次Black Octopi的探险队在遭到对方的攻击逃亡的时候，他们无意中把沉在海底的Silicons飞船给激活，醒来后的Silicons上的外星人对40年前遭

受到地球人的核弹攻击非常恼怒，也加入到对那两方的战斗中去。时间很快的走到了2115年，三方此时都有了一定的战斗基础，真正的也是最后的决战在此时拉开序幕……

看看这段介绍感觉如何？还算是比较详细的吧，不过问题在于，这个即时战略本身的创新因素并不是很多。在我看来，这个题材根本就没有提供任何实际意义上的创新。把坦克飞船换成潜艇，步兵的靴子换成蛙蹼，如此而已，所谓海底，不过是大环境的一个噱头而已吧。

从图片上看来，这个游戏的画面还是不错的，水底的效果很令人沉迷，不由得想起以前UBI的一款海底文明，那个游戏的画面，据我记忆应该是还获了什么奖吧。再回过头来看看这个游戏的图片，战斗单位行进的时候可以看到后面拖着一条长长的由泡沫组成的气带，另外整个建筑的造型也不错，配色十分漂亮，应该是很吸引人吧。

值得一说的是这个游戏的地形设计，整个游戏采用了真正的3D地形。3D地形现在可以说是即时战略的一个必备条件了，战争的因素，所谓天时，地利，人和。地形正是体现地利的一个必要条件。依照地形排兵布阵，相信可考虑的因素会更多吧。此外，游戏中还引入了深度因素，一些舰艇无法进入深海——它们的外壳可能会被海水的压力挤碎。这实际上等同于在游戏中加入高度因素。嗯，不错啊。

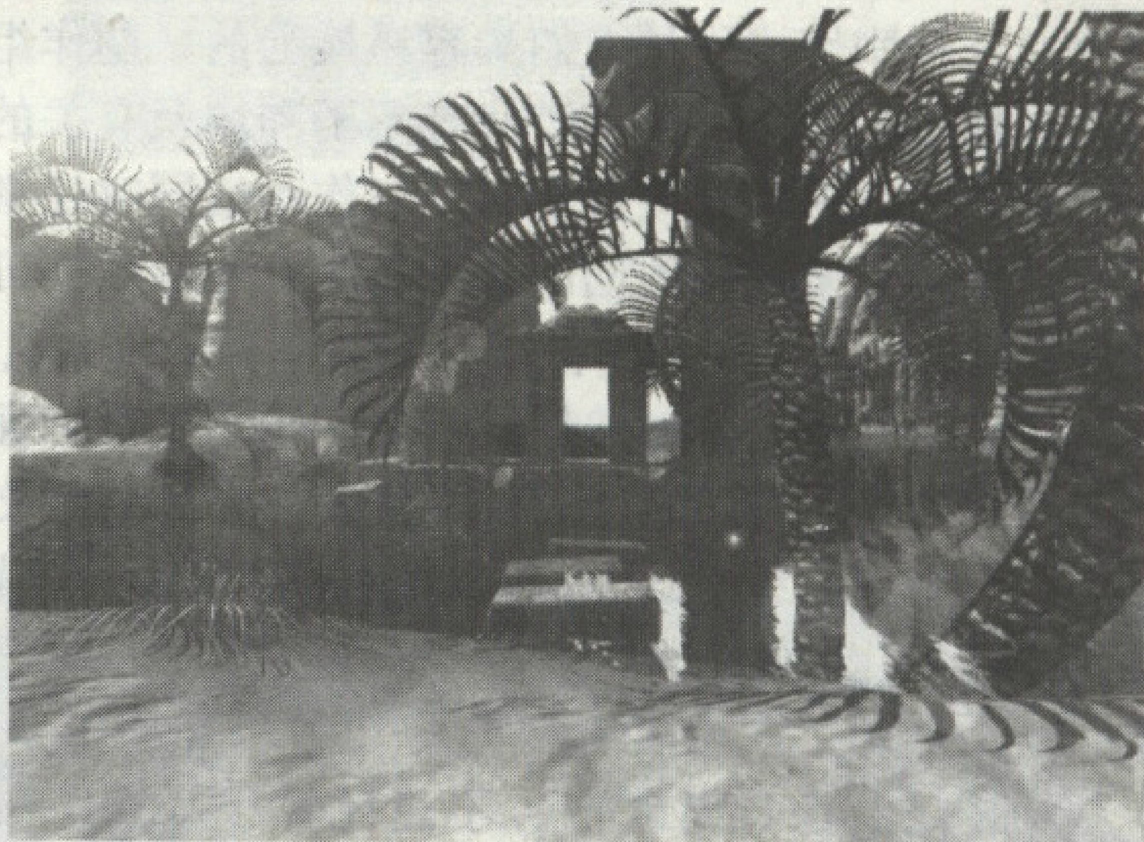
该游戏还额外提供了任务编辑器和AI编辑器，嗯嗯，不错的一个东西啊，游戏预计在今年第四季度上市。

斯芬克司之谜
Riddle of the Sphinx

现在的解谜游戏似乎市场很不容易下定义，兴旺呢？还是不兴旺呢？谁知道。很多公司都放出消息说他们打算制作AVG游戏，但是我却没看到有什么游戏能令我满意。很多人的观点也都同我的一样，他们在观望，但总是失望。

《斯芬克司之谜》就是我前几天看到的，即将推出解谜游戏之一，从这个名字大概就能看出，这个游戏的背景设在古代的埃及，拥有一个神秘的世界设定和精美的画面。

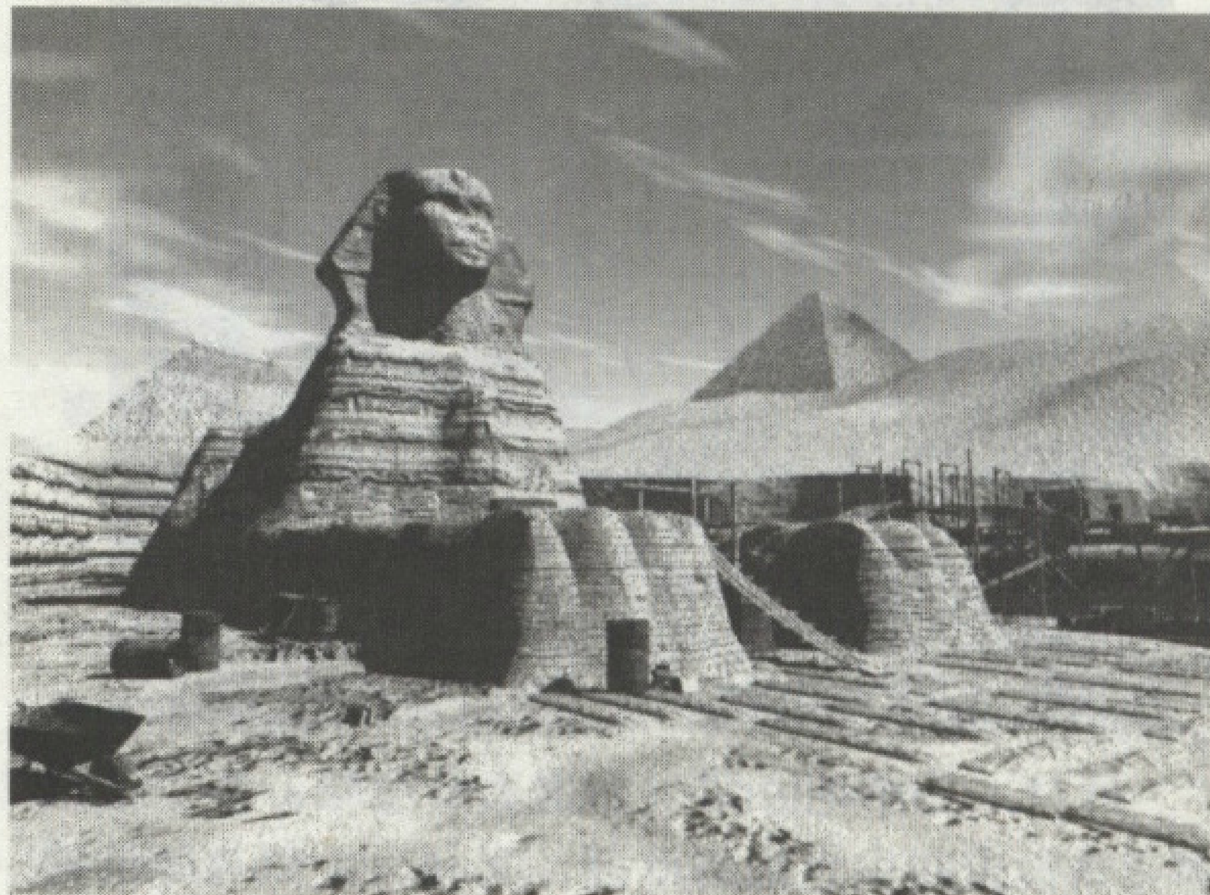
说起来可能让大家感到吃惊，PC历史上销量最好的游戏软件就是MYTH——《神秘岛》，一套AVG游戏，这套游戏并没有耀眼的光影效果，也没有什么爆破式的音乐（这些在当时的硬件条件下也确实不现实）。这个游戏所具有的，而且令人感兴趣的因素只是精美的画面和抓人的谜题。不过，其实，外国人的爱好和我们国内的玩家也不一样。比如Sid Meler的《阿尔法半人马星座》，国外的玩家都狂热地拥戴，而国内的玩家，除了一些英语水平比较好



的老玩家之外就鲜有人提起。造成这个结果的原因，一是语言，二是民族风格。

回过头来说这个游戏吧，游戏把背景定在过去的埃及，整个游戏的故事起源于一个著名考古学家Gil Blythe Geoffreys的埃及探险。这位先生把一生时间都致力于探索古埃及的谜题上了。终于，在他对埃及古代文化进行挖掘的时候，他偶然在一座大金字塔内发现了一个神秘的卷轴。而根据研究，这个卷轴记载的内容就是斯芬克司死亡之迷的关键部分。但是（又是老套的转折情节）就在Geoffreys对这个卷轴进行破解的时候，被卷轴内附带的远古哀怨所诅咒（可怜，这种人物的宿命）而死亡。不过在死之前他把这个消息告诉了你（……你这种人物的宿命）。于是，你就冲向他的工作地点——Giza高原。但是到了那里你才发现，这位悲剧先生已经死亡，而且卷轴也不见了。

接下来会发生什么？还是老套剧情，他的贪婪



的同事杀死了他，抢走了卷轴，并且试图对其进行破译以进入那个金字塔的神秘的房间里。于是，和所有电影和小说所描述的一样，你现在就必须找到卷轴并揭开这个秘密。

感觉如何？还是很老套吧？不过没关系，虽然老套，这种剧情或许是人们最容易接受的。制作组声称，他们为了制作这个游戏查阅了和埃及有关的大量资料。力求作到接近事实。制作小组同时还举出一大堆例子来证明他们的这种努力，那些数据可以令人疯狂。

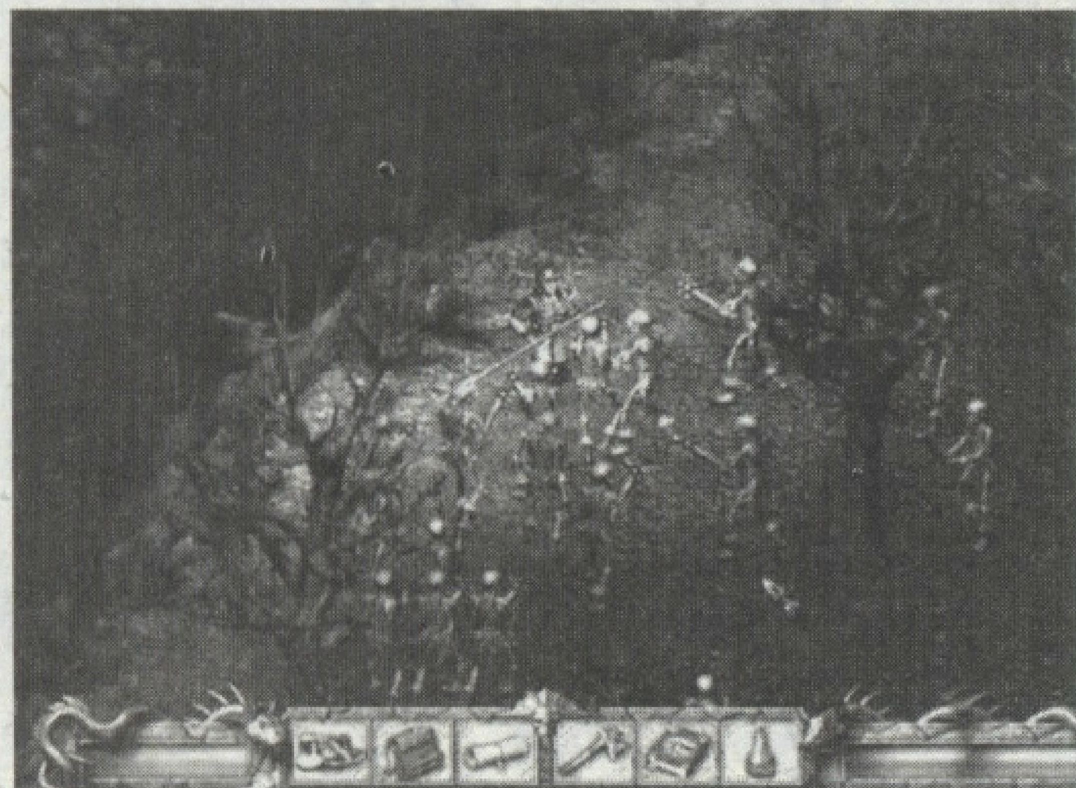
其实一个精美的AVG就好象是一个多媒体画面展示程序一样，画面或许是AVG最主要的因素之一。整个制作小组在这方面似乎做得还不错，游戏的目的就是让你切身体验到埃及的景色和狮身人面像的雄伟。听上去这很不错。

该游戏发售日期未定，不过还算很吸引人的啊，呵呵。

天神——谎言之剑
Divinity: Sword of Lies

一个很酷的名字，这恐怕是你看到这个名字的第一印象，接下去呢？我会告诉你这是一个和Diablo类似的ARPG。你会有什么感觉？兴奋还是失望？

把话题拉开说说Diablo2吧，前几天工作室拿到了几个D2测试的CD Key；连上去看了看，发现感觉一般，从图像看，整个画面的图像没有想象中的那么精美，大概也就是640×480的解析度吧，而且传说中的3D支持的即时光影也没有体现出来。动作因为网络的速度，延迟得厉害——总体来说看上去就好象是一个Diablo的任务版一样。不过据说，Blizzard因为考虑到文件大小问题对图象进行了压缩，也许正式版会好一些？

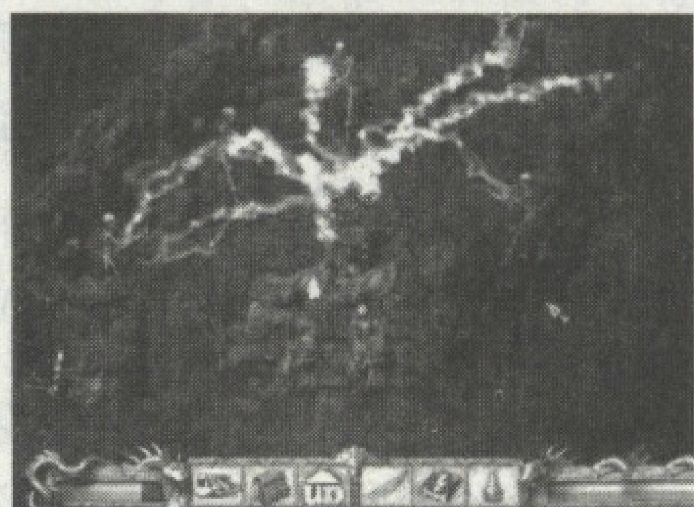


回过来简单地介绍一下这个游戏吧。整个游戏的背景设定在中世纪的欧洲，又是一个剑与魔法的时代，游戏的主角成为大魔法师Zandalor的徒弟，并被派到Stormfist城堡去处理一起谋杀案，故事就是从这里展开的。

把RPG加上动作因素，变成ARPG，现在又把ARPG加上丰富的情节，游戏厂商的苦心可真是够厉害的。Larina Studios的创始人以及游戏的开发经理Swen Vincke认为，一个史诗性的故事会给玩家带来极大的震撼，是啊是啊，如果他们能在杀戮之余抽出时间感受剧情的话。

游戏制作组还特意提到了《暗黑破坏神》和《博德之门》对本作的影响。当战斗进行的时候，你可以暂停并检查你的目前状态，选择一个新的魔法等等。说实话，我觉得这种战斗系统表现出的是一种介于《博德之门》的停顿战斗和《暗黑破坏神》的即时战斗间的一种折衷，我不知道这是否是种技术的革新，说不清楚。而魔法系统正在开发之中，不过迄今为止，20种法术已经被建立，更多的正在浮出水面。对于某种法术获得足够多的经验后，它在游戏中的效果将会改变模样。

该游戏的另一个比较值得一说的东西是AI，制作组给这个AI系统起的名字叫agent system。设计人员声称，在游戏中，每一个人物都是一个代理个体，而每个代理个体会拥有3种行为，这3种行为分别是团体行为（group），个体非战斗行为（individual non-fight）和个体战斗行为（individual fight）。在这3种行为当中，系统会默认团队行为最优先。当代理进行切换的时候，系统将决定人物的动作。而个体非战斗行为是在代理人物无法通过团体得到指令或者他根本不是团队的一部分的时候所采取的行为。最后，个体战斗行为就是一个普通的NPC能作到的事情。可以看出，设计组是想让游戏中的敌人作为一个团体，而不是作为个体出现在玩家面前的，这无疑是一个好的设想，但能否实现还是一个问题。



从图片上看，这个游戏的画面在ARPG中算是中等偏上的吧，制作小组说该游戏支持3D加速，但是从画面上看似乎并不明显，不管怎么说，等游戏推出的时候就都清楚了吧。

该游戏预定于2001年夏季上市。

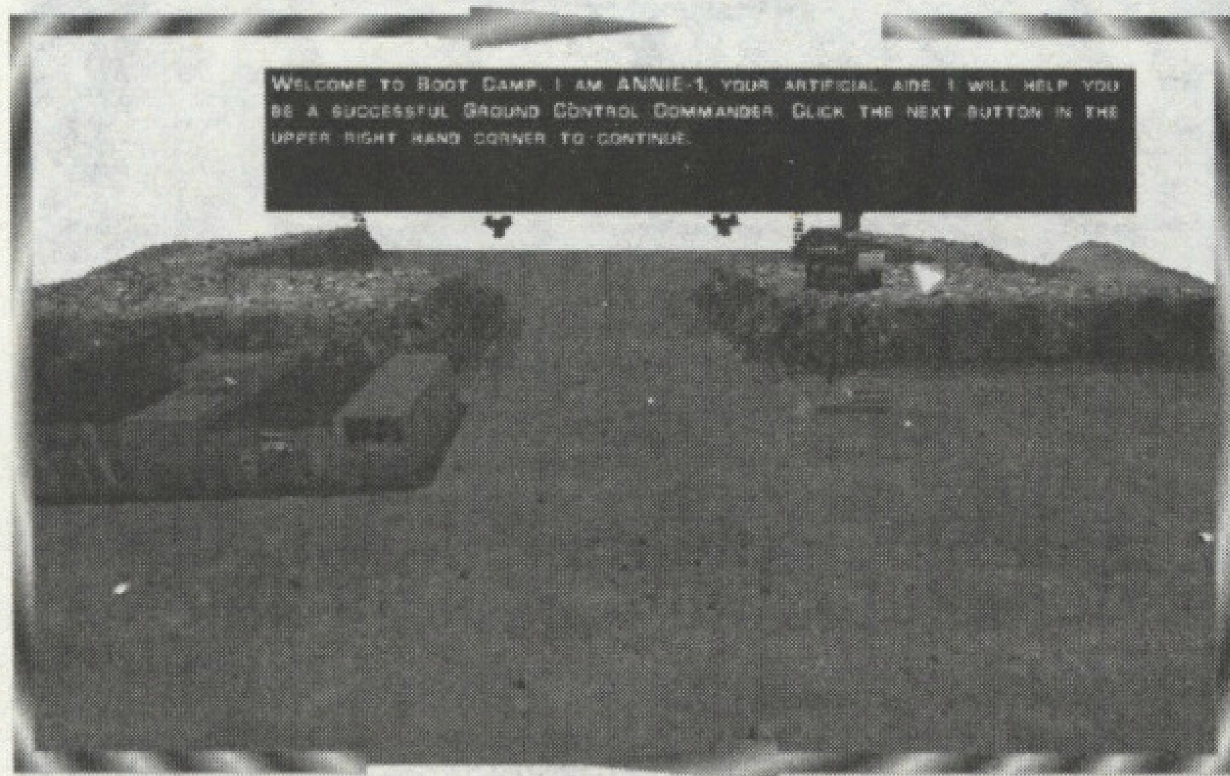
Ahhhh，北京的夏天好热啊，写完这篇东西就去睡觉吧。大家，下期再见。



地面控制
Ground Control

游戏类型：即时战略
制作：Massive Entertainment
发行：Sierra
系统配置要求：PⅡ266、64MB内存、WIN9×

即时战略这种游戏自从问世以来就一直是热门，每当它要冷却的时候，总会有新鲜血液注入，这款《地面控制》无疑将为即时战略带来新的生命力。其实，前一阵Sierra的《家园》已经使玩家耳目一新了，《地面控制》则更上一层楼。



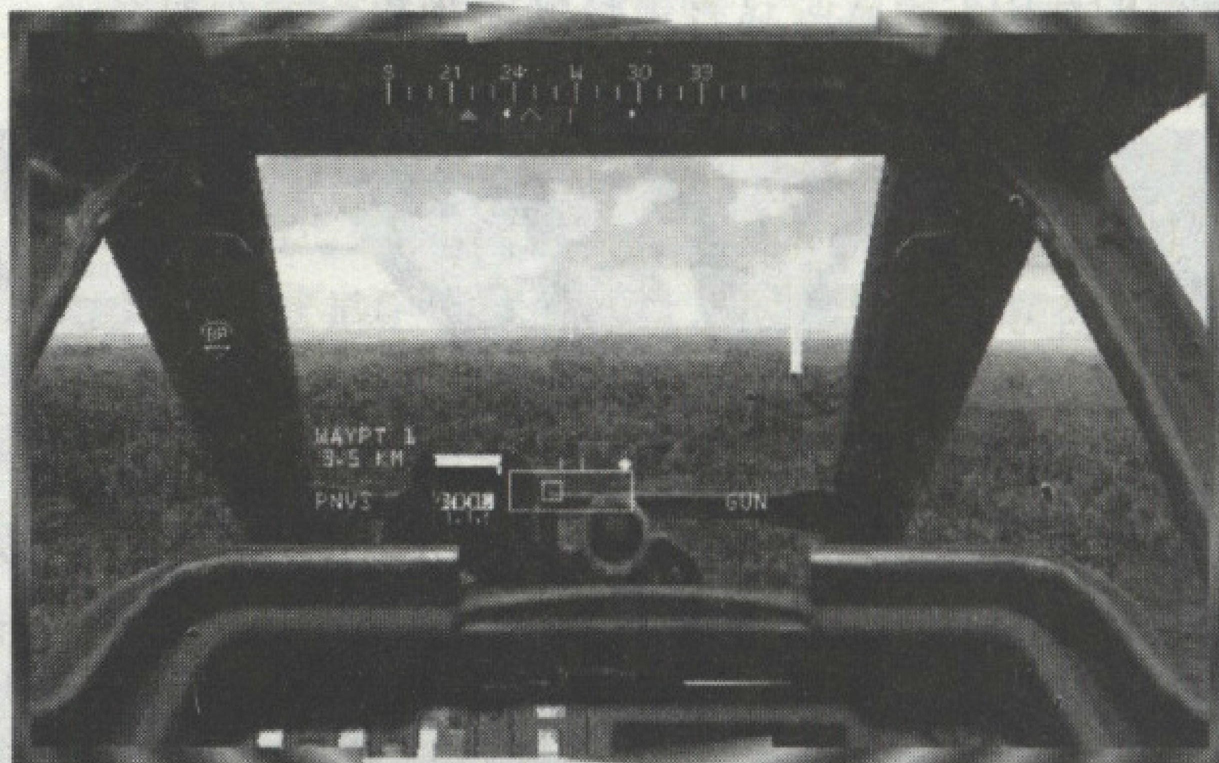
玩过《家园》的朋友应该不会对《地面控制》的操作方式见怪，除了象一般即时战略游戏那样框划指挥外，还可以大幅度地缩放，放到最大时，仿佛战车就在身边一样。因此，游戏能让你在体验战术指挥技巧的同时，感受动作游戏特有的临场感。游戏出色的3D引擎制作出了环境逼真的战场，由于战斗发生在地面，所以没有《家园》显得那么宏大辉煌，但激烈火爆方面却有过之而无不及。随意缩放、旋转的场景可以让玩家更方便地操作，或是随时跳到战场的某个角落去欣赏战斗，这一点实现了很多即时战略迷的梦想。

《地面控制》在传统即时战略的基础上，将以往的各种新奇想法掺入其中，再多的东西只能让玩家到游戏中去体会了。

终极杀戮
Gunship!

游戏类型：飞行模拟
制作：RAD Game Tools
发行：Hasbro Interactive
系统配置要求：PⅡ300、64MB内存、WIN9×

自从人类染指天空，就把危险和不安带到了这片本来宁静的领域。攻击直升机是这些空战杀手里最为狡诈的一员，今天介绍的《终极杀戮》就是对攻击直升机的写真。



飞行模拟游戏的两个泰斗应该是NOVALOGIC和JEAN'S，给我留下深刻印象的是前者的《卡曼奇》，简单的操作加漂亮的画面，相对而言，JEAN'S的作品实在令人望而生畏。《终极杀戮》的风格很象是NOVALOGIC的作品，不过在各方面都有了相应的提高。

《终极杀戮》的画面以写实风格为主，从直升机本身到整个场景的描绘都体现出新一代游戏的风采，细致的画面配合现场音效，使战场气氛得到极好的烘托。对于直升机本身，则依照真实比例和动作作了最佳模拟，从座舱中，你几乎可以感到机身外旋翼搅动的气流带动着四周的一切。尽管从座舱中可以看到许多大大小小的仪表，但作为游戏，《终极杀戮》的操作并不复杂，这大概是为了不降低游戏性吧，毕竟玩家不是真正的飞行员。虽然玩家不是飞行员，在游戏中却要有飞行员般的警觉，因为敌人的AI真不吃素。和《雷电》式的蜂拥而至不同，敌人的每一次靠近都是隐秘而致命的。《终极杀戮》就是在模拟现实战斗的基础上，极力表现战争的残酷，虽然在战斗中的死亡人数不会太多，但总能令人体会到最终难免一死的恐怖。



2000年绝对是一个RPG游戏的丰收年，丰收的含义不仅仅是RPG游戏的数量之多远远超过往年，更重要的是游戏质量也大幅度提高。游戏质量也不仅仅只是表现在人物更多，道具更多，或者是地图更大，故事更长这些简单的量变上，更重要的是质变：今年的大多数RPG游戏已经不是单纯的RPG，而是那种尝试在RPG中加入其它流派如FPS（主视角射击）的风格之后，显得不伦不类而惨遭淘汰。在一系列痛苦的改革之后，一种经过了事实验证的最新RPG质变方式产生了，那就是RPG加即时战略。自从《魔兽争霸Ⅲ》宣布完成这种类型以后，虽然它还没有上市，但是这种游戏类型已渐渐被广大玩家所熟悉，逐渐成为一种最流行的新RPG模式。这种策略性的角色扮演类游戏，其实就是把个体的特性



游侠创作室 ALI & FLY

加以发展，并联合其他团队作战的方式。而各大游戏公司也对此加以深层的发展和演变，都希望在《魔兽争霸Ⅲ》上市以前就开发出这种类型的经典作品来。在今年早些时候，已经有一些此类的游戏发布过，它们展示了其流派的魅力，而在这些已经或者即将上市的新类型的策略性RPG游戏中，我们绝对不能错过的就是Nival Interactive的经典RPG游戏《恶魔岛》（Evil Islands）。

在我们看到了游戏的名字之后，就不难猜测出：恶魔岛是一个被妖怪和巫师统治的，充满了魔法的黑暗世界。在很久以前，一场被魔力驱使的灾难把世界分成了很多个孤立的岛屿。而玩家所扮演的是一个无助和孤独的年轻人，他的生命正受到摧残。在灾难之后，他发现自己身处一个不为人知的荒岛上，孤独和无助困扰着他。现在他必须运用他自己的智慧在这个岛上生存并逃离。在故事发展的过程中，这个年轻的流浪者将会有二次选择的机会，回到漆黑的邪恶世界或是任其自生自灭。老实说，这种孤岛求生的故事实在是很老套了，但是我们不得不承认，游戏的故事还是很动人的。而相信玩过《愤怒魔法师》系列的玩家都知道Nival Interactive对于魔法世界独特的创造力和老到的经验，他们将在《恶魔岛》中创造出一个更具魔法色彩的世界。

这是一个绝对正宗的3D游戏，采用的也是全3D的引擎系统。游戏精心仿制了一个高度模拟现实的魔法世界。游戏中的场景将发生在3个岛屿上：Gipat、Suslanger和Ingos。每个岛屿的绘制都是建筑与艺术的结合，有各种各样的天气条件、植物、动物和文化传统，展现的是东欧、北欧、南美和古埃及的风貌。我们还会看到那些闪光的雪山、阳光照耀下的草原、阴暗的地牢和黑暗的沼泽地，而出色的图形引擎同时提供了高度模拟现实环境的条件，比如那些薄雾、雨及白天到黑夜的自然交替等等自然效果。就象是一场展现奇异世界的影片一样，玩家将享受到那些动人的自然风光。

而在《恶魔岛》中所有的人物和物品也都是真正的3D模型所架构的。如果玩过《最终幻想》系列，一定还记得角色身体会随着位置的不同而出现阴影，当他们变得强壮时，他们的身体就会变大。这款游戏也是如此，先进的引擎使得3D物体会通过程序贴图和贴图预处理改变，每帧图像中有3万个多边形出现。角色的能力发展可以从形象的变化看出来，山和树会留下阴影，角色的身体受伤会出现伤口，会飞的生物所穿着的宽松斗篷在风中飞舞，甚至风的强度和方向也会改变火焰的状态。更令人惊叹的是，强大的图形处理引擎在多角色多动作出现在同一画面中时还是很流畅，所要求的也仅仅是PⅡ233, 64MB，普通TNT2以上显卡这些简单的系统配置。

而游戏系统是很庞大的。玩家和他的同伴将要探索30个大面积的区域，大约有超过50个以上的开放和隐藏任务需要完成。整个游戏中将出现超过120种生物、人物、NPC，而每种真实呈现的生物形态都会根据其品质进行互动式的变化。游戏将不同于以往的RPG游戏的老套升级方式，将有全新的技术和属性升级系统，并辅以完整而庞大的武器系统和魔法系统。

游戏的全新升级系统：

以往的RPG游戏最常见的升级方式是在完成任务的过程中赚取经验值而得到升级，这种升级方式的落后之处在于有时候玩家不得不因为需要经验值而在一个已经完成了任务的场景中重复杀敌。为了使升级更有乐趣，《恶魔岛》采用的是那种自由寻求任务的方式，只要你愿意，你可以不断地找到新的任务去完成而达到升级的目的。而那些自由寻找到的任务有时候是情节上必须完成的，有时候是无关大局的，有时候则会是使故事发生戏剧性转变的。因此这种升级的方式就非常有乐趣，因为你并不知道你现在所接受的任务到底属于哪一种。也许会有玩家抱怨：当我们闲逛或者找寻物品的时候，如果不能同时获取经验值和金钱，不是很无聊吗？为了弥补这种设计上的缺陷，游戏采用了另外的补救方式：比如说你在野外打死了一只狼，你可以把它的皮变成衣服，或者是把它的利爪变成武器，然后如果你不想要的话，就再卖掉换成金钱。这样的话，就可以满足RPG爱好者乐于搜集物品或者不愿意做无用功的心态了。其实，那些自己去寻求的任务才是RPG游戏走向高度自由化的标志。

游戏的完整而庞大的武器系统和魔法系统：

首先是魔法属性系统，游戏中出现了很多新颖的魔法和技能属性。诸如陷害魔法、点化武器、偷窃等等，都是你的英雄能力值的决定因素。而英雄的能力值包括第一特性（力量、灵巧度和智慧）和第二特性（命中率、速度和技巧），第一特性的升级是基础，决定了第二特性的数值。还有其他的一些很奇特的能力值比如说超自然力量、符咒分值、品质等等，也是战斗中需要灵活掌握的。同时，你的英雄还有能量值，而打斗和奔跑都是消耗英雄能量的活动。这就要求玩家在进行下一轮的挑战时，先要让英雄们休息一下。

然后是武器系统，强大多样的武器系统包括：剑、弯刀、轴、长枪等等。这些都是模仿古埃及、南美、西方中世纪文化制造的。装甲也同样受到文化的影响，不只是看上去真实，而且能改变以适合角色的体格，只需看一眼便能确定对手的实力。用特有的技能还能以文字和魔法的方式记下所有的武器和装甲，提高防卫和杀伤力。

同时，所有的武器魔法都依赖于游戏的进程。在冒险和寻求过程中，你要取得各种各样的财宝去换取金钱，还有那些魔法小装饰品。你发现的每一个东西都可以带回城镇，并且集合更多强大的物品，像施了魔法的装甲或是有破坏力的魔咒。等取得了所有的物品后，玩家会有一个无底的宝袋。但是你不能一捡到东西就用，也不用把所有的东西都带在旅行途中。在寻求过程中，你的宝物将会被控制在最小量，只能带些有用的装甲、武器和物品。全部的宝物能在地图的范围中使用。这种独特的设计，强迫你区分什么物品是你真正需要的，什么物品是多余的。

游戏的RPG加即时战略的设计：

游戏中，你有时候要控制的是多名主角，而作战方式其实就是把个体的特性加以发展，并联合其他队友作战的方式。在你不控制其中一名主角时，他就会启用智能系统自己控制。同时，你也可以一起控制多名主角，但是由于各主角的魔法系统的区别，所以同时控制应该是最不灵活的操作方式了。游戏中最合适的控制作战方式是：灵活地在各主角中切换控制，但是可以着重于其中最强大的或者是你想着重培养的那名主角。而这样的操作系统无疑将在游戏的联机模式下更加有趣，那时候要比较的可能就是对战双方的操作能力了。

《恶魔岛》将带来RPG游戏设计的一场变革。从游戏在E3大展上所演示的画面来看，游戏确实如Nival Interactive所宣传的那样，而没有半点夸大其词的地方。游戏中出现的超能力和品质的设计是很新奇的，它将使游戏在战斗方面更为自然和真实。这些都将使它成为今年最好的一个策略性RPG游戏之一。

总评 85

制作	Nival Interactive	类型	角色扮演+策略
发行	Ravensburger Interactive	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐





KA52 鳄鱼飞行中队

北京 志云

《AH-64阿帕奇小队》这个领飞行模拟游戏潮流的时代精品，我一直无缘得见。两年前出品此作的英国制作小组Simis因此声名大振，而这次我要介绍的后续作品《KA-52 鳄鱼飞行中队》（以下简称《KA-52》）同样由Simis制作，只是发行商由SSI/Mindscape变为了GT Interactive。游戏的主角也由美制单人驾驶的阿帕奇攻击直升机变成了双座的俄罗斯鳄鱼武装直升机，而游戏的成分，更多地偏向了动作模拟（很奇怪？看看后面就知道了）。游戏制作者似乎要让美俄两个超级大国的王牌战斗直升机在电脑领域也来个大比拼，不过因为时间的关系，电脑技术的飞速发展，游戏在图像、操作以及音乐方面已经不可同日而语，至于直升机的性能就要玩家自己在游戏中去慢慢体会了。

虽然直升机变成了双座，玩家在游戏中只需扮演直升机的主驾驶员，操纵武器发射的副驾驶员就由电脑代替。另外，既然游戏叫做“鳄鱼小队”，玩家所要控制的就不仅仅是你自己的直升机，而是包括6架直升机的整个小队。玩家一方面驾驶着小队的座机（在任务的执行中一定要注意自己的座机，如果被击落，不但你OVER，任务也同时宣告失败），一方面通过专门的命令控制着僚机的驾驶员，因此，你可以训练和约束他们，当然也可以给予他们一些“甜头”，比如美制的口香糖（数量有限，发完即止）。看来游戏的这种“角色扮演”成分虽然不是很正统，但也是相当有意思的，尤其玩家在执行任务时可以利用丰富的僚机命令指挥整个小队发起进攻，“一切尽在掌握”，这种感觉真的不错。

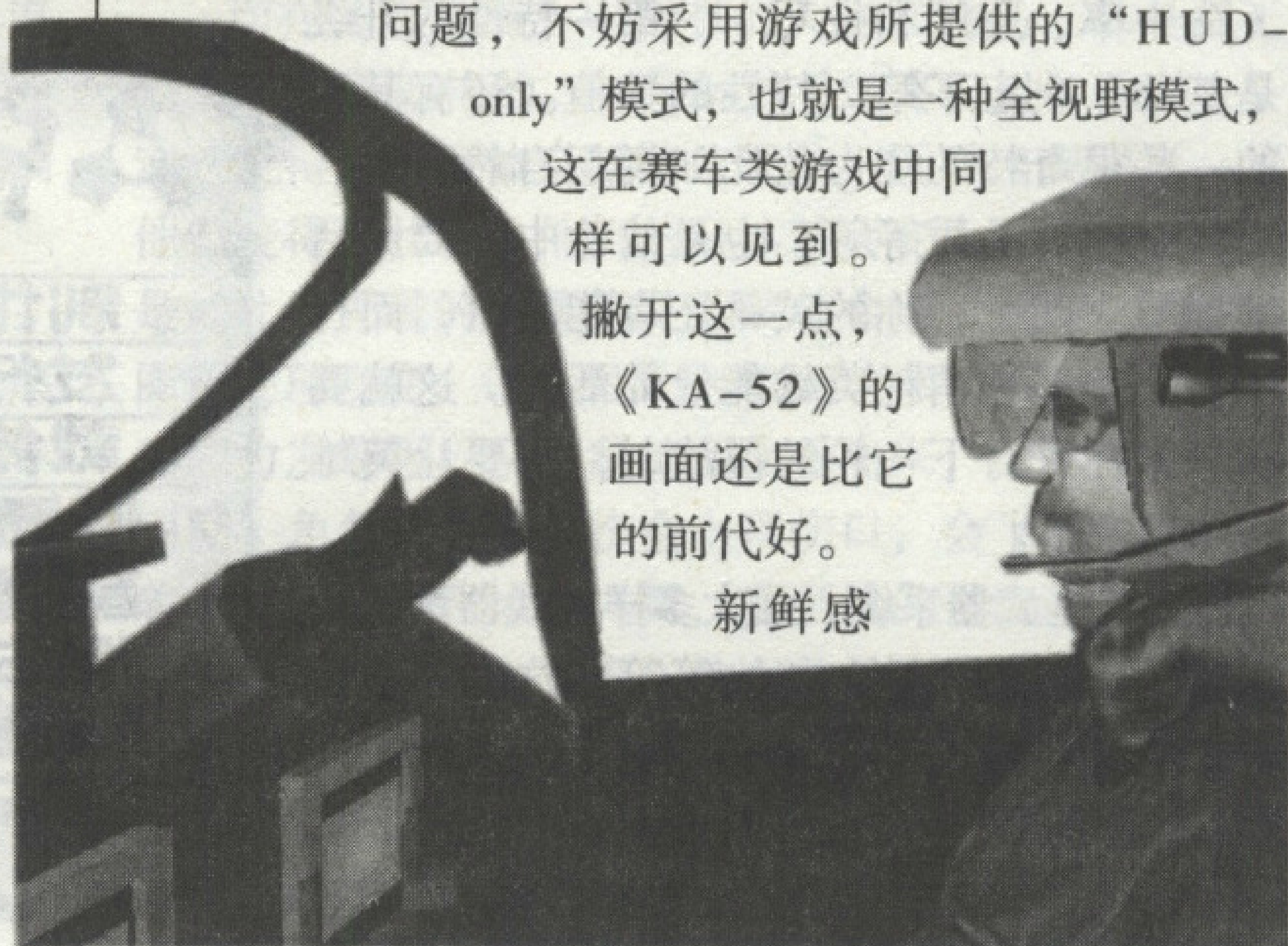
提到游戏的任务执行，其实前后两代任务的类型还是有些相似的，这也是由直升机的特殊性决定的。在《KA-52》中包括了两个战役历程以及一些单机任务和紧急出动，玩家可以大展拳脚，不过游戏目前还未见有什么任务编辑器，只有再期待了。

游戏的连线模式倒是挺有意思的，最多8人的互相对战可以让人感受到与人对抗的强烈刺激，而游戏也允许玩家组织起一支鳄鱼小分队，为了共同的任务目标，互相协作，互相掩护——只是你知道啦，这样最多只能允许6人组队。

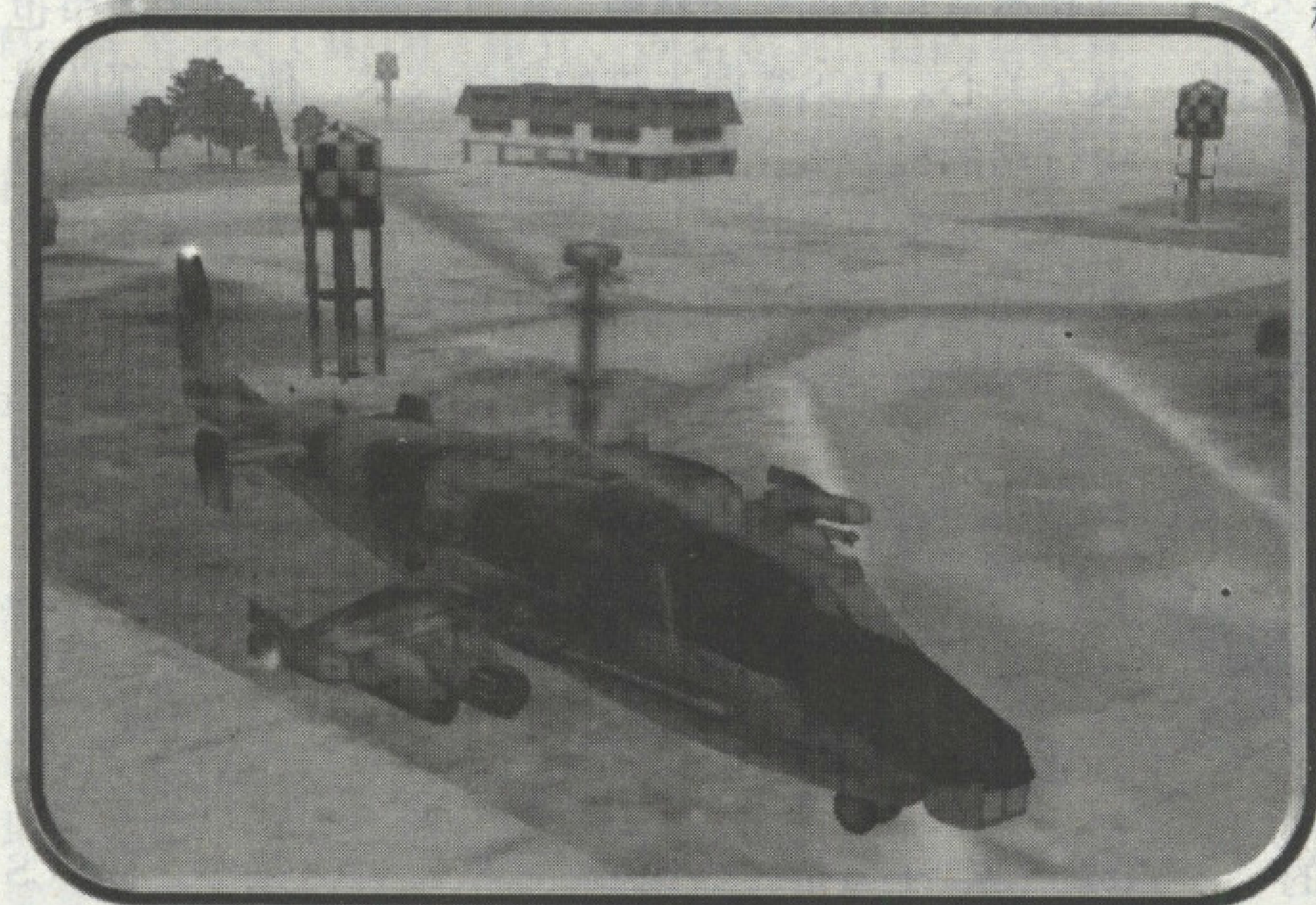
另外，游戏设计者们很体贴地考虑到了新玩家的尴尬处境。我们都知道，对于像飞机这种复杂体系来说，各种电子设备系统是必不可少的，但是《KA-52》中直升机的很多系统都作了简化，而且，游戏里提供了新手手册，里面向玩家详细介绍了飞机武器和操控系统的基本功能，直升机驾驶的基本技术要点以及飞行特性，至于训练任务更是必不可少，玩家不用多久就能顺利上手。

依据手头有限的资料，以及有限的接触游戏的过程，可以发现《KA-52》最大的不同就是对于游戏的定位。当年阿帕奇直升机是纯以动作表现为主，玩家所驾驶的AH-64能够以出神入化的操控完成各种艰巨的任务，但是这次的鳄鱼直升机更突出了对真实的模拟，就是说玩家在游戏中必须遵守物理世界的规律，以及直升机本身性能的限制。操控时机体各种真实飞行动作的展现，飞行中引入的种种物理现象，可以说，《KA-52》已经成为现实鳄鱼直升机一个真实的写照，玩家在游戏中将有一种完全不同的体验。

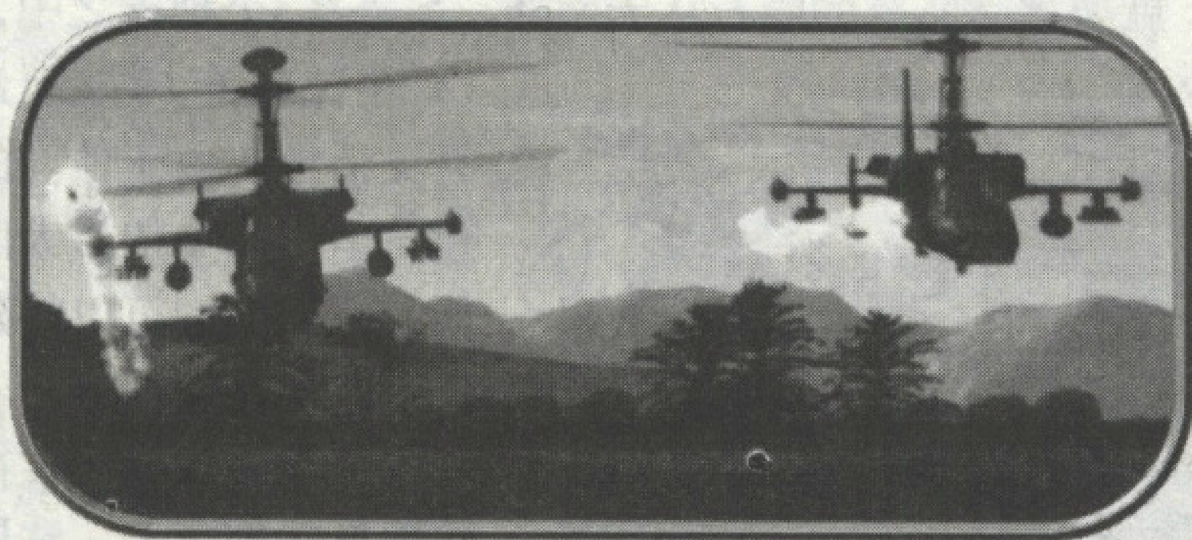
新鲜感之一来自于游戏的画面画风。《KA-52》似乎要彻底遵守模拟现实的原则，在游戏中的场景设计方面也尽力追求一种真实，并且在先进3D技术的支持下，向玩家展现了一个非常有趣而迷人的3D环境，尤其是一种充满明快风格的地形设计，当玩家驾驶飞机对地面坦克发动攻击的时候可以很好地体会到。稍显不足的是地形跟远处地平线的连接似乎不甚令人满意，另外我发现直升机的座舱在3D表现上比较模糊，各种仪表盘几乎都看不清楚，也不知道是游戏本身的原因还是我的电脑分辨率不高，如果玩家也遇到这种问题，不妨采用游戏所提供的“HUD-only”模式，也就是一种全视野模式，这在赛车类游戏中同样可以见到。撇开这一点，《KA-52》的画面还是比它的前代好。新鲜感



之二则是游戏的主角本身所带来的。不是说游戏要力求追求真实模拟吗，制作者们凭借着手头鳄鱼直升机



的性能指标，给游戏中的直升机制定了一个“奇怪”的飞行方式。说它奇怪，是因为它与以往阿帕奇的飞行方式有相当程度的不同，老玩家们恐怕一时还适应不了，甚至有可能无法接受！而新玩家因为没有成规约束，可能很快掌握，也可能无法适应。这么说，有



的人会表示疑惑，有的人会表示反对，Simis会抛弃他的忠实玩家吗？是对是错，大家看看我下面的介绍即可得出结论。

一般而言，同时融合动作与模拟成分的游戏总是令人期待的，但是作为一款飞行模拟游戏，势将影响到飞行方式的设定。合情合理、值得相信，那就最好，毕竟是模拟嘛，但是《KA-52》中的直升机似乎完全走了另一条路。相比于阿帕奇在接近真实的飞行模拟中不忘加入一些超现实的稳定因素（这样新玩家更容易迅速把握直升机的驾驶和空战技术），玩家在《KA-52》中不得不处处小心，因为鳄鱼直升机的实际操控并不那么容易。制作者为了真实却无意间给玩家制造了麻烦，当鳄鱼在空中飞行时，很多不确定因素将严重影响飞机的表现。比如普通情况下让直升机在空中盘旋，然后尽力向左或右斜飞出去而不会发生什么侧滑，但是鳄鱼就不这样，一旦侧飞超过某种限度，侧滑就会发生；在直升机向前飞或是倒退时也会发生这种情况，严重时会撞上什么东西无法想象。不过还有些为了追求真实而让玩家无法适应的例子，比如引入了在直升机飞行中很少遇到的空气动力学方面的因素：涡旋状态和桨片失速等，但是更令人困扰的莫过于当你追击敌人并在某种角度发起进攻时，突然发现对敌人没有造成伤害！因为游戏设定你的直升机攻击范围不但有远有近，而且武器系统也有角度限制（不是那种前面发射，结果打到后面敌人的限制）。总之，玩家在游戏中要考虑的东西实在是太多了，盘旋、追击、集中……一切追求着真实效果的现象在玩家眼里都变得不真实起来，并不断地让你吃尽苦头。唯一的解决方法，就是尽力地了解鳄鱼直升机的独特性质，适应它的操控和攻击方式，然后……更加小心。

另外游戏中直升机飞行方式还有个“控制延迟”的设定，这是为了模拟真实情况下鳄鱼驾驶员在控制飞机时，下达命令和系统接受命令之间的间隔。因此，当玩家自以为可以攻击到敌人而开火时，等到直升机作出同样的反应，敌人已经稍稍偏离了你攻击有效范围。不过幸运的是，我们可以把这项关闭掉。

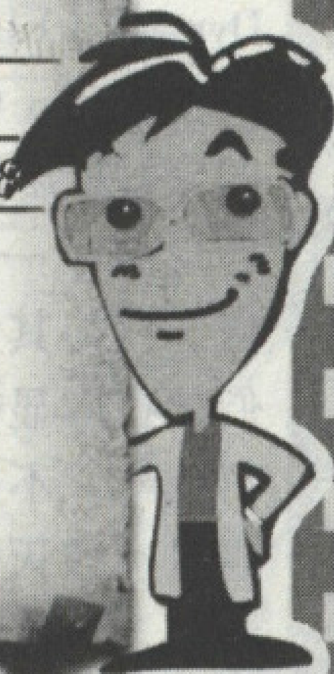
现在看来，游戏的真实性毋庸置疑，关键就看玩家如何来适应游戏中的操控了。据说游戏里还有些Bug，有些是关乎游戏杆操控的，有些是图像方面的，希望会有正式的官方补丁来予以补救。

现在世界越来越真实了，连游戏都在尽力真实地模拟着这个世界，于是有一天，游戏世界跟真实世界也分不开了……是吗？

总评 83

制作	Simis	类型	飞行模拟
发行	GT Interactive	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



地球2150

撤离蓝色行星

《地球2150——撤离蓝色行星》（以下简称《地球2150》）是Topware Interactive公司推出的一款全新的即时战略游戏。之所以称之为全新，是因为如今的即时战略游戏基本上大同小异，不管是从远古厮杀到现代，还是从地球征伐到太空，始终无法打破固有的模式。可是Topware Interactive却不知到哪个庙烧了高香，激发了灵感，在传统即时战略游戏的基础上迈出了创新的一步。《地球2150》无论是在图形引擎改进方面，还是在战略因素的增添方面，都是全面筹划，精心设计。让你在未来150年之后的战场上，体验更为真实的战斗。

《地球2150》的故事情节很普通，并不具有创新性，不过还是比较令人感兴趣的。第一次世界大战10年之后，地球发生了灾难性变化。由于在战争当中使用了无数的核弹，造成地球脱离自身的轨道，朝着太阳飞速地冲了过去。这种情形听起来是不是很可怕？更糟糕的是，面对迫在眉睫的危机，地球上的人们不是同心协力来摆脱死亡的阴影，而是为了争夺资源，各自逃生，又爆发了一场残酷的战争。与上一次战争不同的是，在这次战争中，除了地球上的两个军事组织之外，另一个来自月球的军事力量也卷入进来，他们相互之间都想割断对方的喉咙，使得战争更为复杂化。



晶合实验室 奥杰

《地球2150》中的三方军事组织分别是Eurasian Dynasty（ED）、United Civilized States（UCS）和Lunar Corporation（LC）。ED由先前的欧亚国家组成，这些国家被横跨欧亚大陆的军事强国侵占之后，联合在一起形成了一支超级军事力量。然而，由于长期的征战，使得其无暇研究高新科技，同UCS和LC相比，他们的技术显得过于落后，只是依靠常规武器和战车进行战斗。不过，他们手中掌握的激光技术和核武器还是具有毁灭性的，使其成为可怕的对手；UCS曾经将北美、南美、西欧和北非的国家纳入自己的版图，但是2146年ED从他们手中将西欧和北非的领土夺走，如今UCS的控制范围仅限美洲大陆。由于发明了机器人，UCS的人们将大部分工作交给机器人去完成，自己却变得非常懒散和颓废，而且对同ED之间的战争也漠不关心。UCS掌握先进的科学技术，他们的部队是由行动的机器人士兵和反重力飞机组成。此外，UCS还掌握军事卫星技术，等离子炮可以从太空对地面的部队和建筑进行攻击；LC是生活在月球上，是第一个也是唯一完全生活在太空的人类种族。由于地球的吸引力，自己在冲向太阳的同时也将月球拽了过去，因此将LC的人民也推向了死亡的边缘，从而使他们也卷入了生存之战中。同UCS和ED相比，LC的人口最少，但是他们却掌握最尖端的科技。反重力技术使LC部队不受重力影响，行动迅捷，而将物体从太空重新定向的技术更是了不起，比如LC可以改变流星雨的飞行方向。如果你与LC战斗，就要提防坠落的陨石从天而降。另外在3个种族之中，LC在建筑布局方面最具灵活性。由于他们的建筑运作完全依靠太阳能，因此他们可以将建筑安放在任何地方。不过，这也使得他们在夜间容易受到攻击，特别是被敌人毁坏了能量储备电池之后，几乎一切都陷入瘫痪状态。

在游戏的单人模式中，你可以选择任何一方进行游戏。不管你选择哪一方，都只有183天来储备足够的能源，以备带领自己的人民撤离地球。因为LC科技发达，久居太空，所以他们只要积累50万能源单位，便可以完成任务，而UCS和ED则必须储备100万能源单位才能达到目标。在大多数即时战略游戏中，你采集资源的目的只是为了生产部队，而在《地球2150》中，你就不能将所有收集到的资源用于部队建设，因为你的主要任务是在你的人民化为灰烬之前将他们安全地带离地球，所以你必须保持扩充军事力量和建造巨型运输舰之间的平衡。在与敌人交锋的时候，不要忘记储备能源。这一点别具特色。

在多人游戏方面，《地球2150》提供了5种模式，

分别是Kill' em all模式，是标准的死亡竞赛，类似《星际争霸》中的混战模式；Uncle Sam模式，不需要玩家来考虑资源管理，只专注于战斗即可；Money Money Money（MMM）模式，顾名思义，目的是积累一定数量的资源，而且可以自行限定时间；Capture the Flag（夺旗）模式，相信大家都比较熟悉，不必多言；最后是Arena模式，玩家只能使用地面部队进行战斗，比较特殊。除此之外，游戏还提供了很多的单关地图和一个地图编辑器，而且最多支持15个人同时通过LAN和Internet进行作战。

《地球2150》的图形画面可以说是所有即时战略游戏中最具特色的。在游戏开始的时候你会看到河流，山峦，森林，雪原，随着游戏的发展，地球与太阳的距离逐渐接近，你会发现大地变得越来越贫瘠。地面龟裂，熔岩从地心喷射而出，地表温度升高，使你愈发感到时间紧迫，要迅速带领自己的人民撤离危险境地。在双方交火当中，部队或建筑物爆炸之后，巨大的蘑菇云升空，残骸不停地燃烧。当硝烟散尽的时候，你会发现荒凉大地上残垣断壁，一片废弃的和平景象。

另外，在游戏中你还可以看到真正的日夜轮回，雾聚雾散，有时候还会随机出现风暴。不要以为这只是图形效果而已，日夜及天气的变化会直接影响部队的作战行动。风暴会迫使航空部队无法进行攻击，而迷雾则加大偷袭成功的几率，在夜间如果将基地内的灯火关闭，还可以令敌人无法进行夜袭，减少自己的损失。因此在作战当中，作为一个游戏的指挥官要将这些因素全部考虑进去。

如今在不少的即时战略游戏中都使用了3D场景，但是还没有一个游戏真正将3D环境作为战略因素融入游戏当中，而《地球2150》在这方面则身先士卒地做了创新。游戏使用3D引擎制作出真实的3D战场，而且使你能够任意改变战场地形。比如你可以在战场上挖掘壕沟，让敌人的部队和车辆无法通过；如果将基地建在湖边或河边，你还可以修建护城河。这样，地形的影响就要真的成为战略因素，列入自己的作战计划之中。

游戏中的地图非常巨大华丽：起伏的丘陵、有海浪的海岸线，没有你在其它游戏里看到的马赛克和贴图错误。建筑物和部队是全3D的，由充足的多边形组成以保证行动动画如丝般的平滑，而且光影效果将会使你目瞪口呆。每一作战方有自己的动画：UCS建造隐蔽建筑物的巨大圆穹；LC实际上从太空中空运建筑物；ED的建筑物拔地而起。大烟囱放出很多的烟雾，地形可变换，树木燃起熊熊大火再折断落到地上；雨雪看上去有真实的三维效果，流星雨和火山爆发十分逼真。当然，这些图像不仅仅是单纯的视觉效果：海拔高度会影响战斗；还有昼夜系统（部队装备了照明灯，可以随意开关）；你有能力改变地形，通过挖沟渠，利用碰撞的陨石坑，甚至挖掘秘密隧道，这往往就是胜利的秘诀。我们不能开着一小群坦克在黑暗的掩映中等待，那么打开灯光——开火吧！

制作小组的杰作之一便是摄影机功能，要学会使用很简单。只要用鼠标你就控制了整个摄影机和屏幕，点击右键，就能转变到透视图。与许多3D即时战略游戏的摄像机控制不足不同，这个游戏的摄像机非常容易控制，配合其独有的“固体图像引擎”，使对游戏行动的观察更加方便。

《地球2150》结合了《战争地带2100》里科技研究的树型结构概念，但这次每种部件将更规范。你能在坦克上增加额外的枪管，在直升侦察机上安装武器，或者使UCS的机甲部队在战斗中更强大，这能在游戏中扩大战略选择的范围。独特的创新概念是地下作战，在地下隐蔽攻击甚至完成整场战斗都是可能的。如果你使用这种战略的话，游戏引擎会提供给你一整张新地图。但是要注意，如果发生地震的话，对正在挖掘隧道的部队来说，是一场没顶之灾。

另一个有区别的特点是天气会影响空中部队。如果风卷得太高、吹得太狂的话，直升机和气垫船不能登陆。风还影响武器发射——特别是迫击炮——而且雨也会影响你挖战壕的能力。暴雨能引起的水位上升，会冲垮必需的渡口或桥梁。

除了有完全不同的3方、一些非线性任务、多个玩家选择，而且还有更多的游戏玩法和革新来满足最挑剔的即时战略爱好者。

总评 88

制作	Topware Interactive	类型	即时战略
发行	Strategic Simulations Inc	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

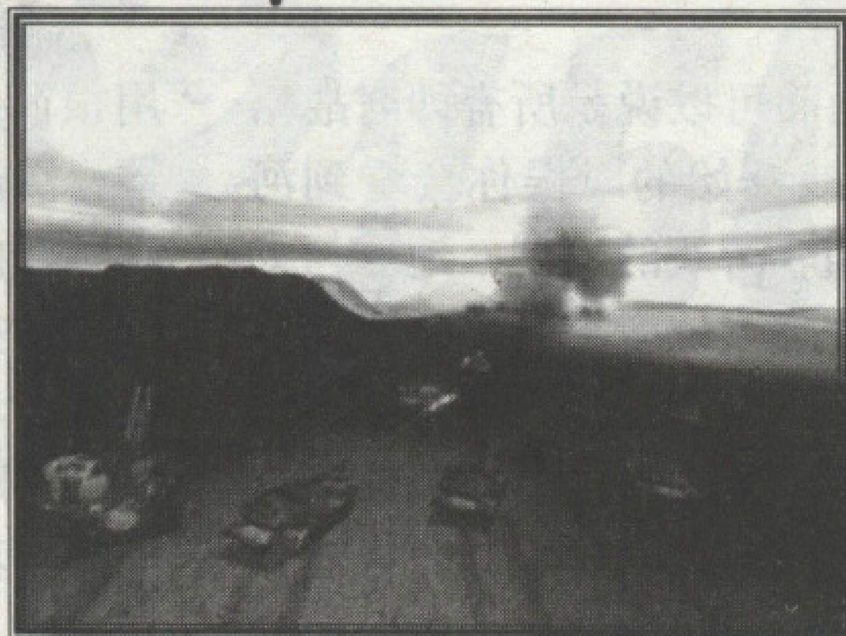
画面
音响
操作
剧情
娱乐

地面控制

游侠创作室
ALI & 捷豹

也许这家隶属Sierra的Massive Entertainment公司并不很出名，而且似乎以前也从未开发过任何一个著名游戏。但是自从去年Sierra宣布开发全3D的即时战略游戏《地面控制》（Ground Control）以来，Massive Entertainment一下子声名大振，成为各大游戏杂志注意的焦点。而在今年的E3大展上，这款差不多开发了一年的大作终于亮相了，还被著名游戏站点IGN评为最佳战略游戏大奖。2000年E3大展刚过，各游戏发行公司就开始打起了暑期的游戏大战，特别是即时战略游戏一口气就有3部大作上市，其中还包括了人气极旺的《地球2150》和《黑暗王朝Ⅱ》，但今天我所介绍的《地面控制》却有些另类。

为什么说《地面控制》是一款另类的游戏呢？大家都知道即时战略游戏的惯例就是象《命令与征服》和《星际争霸》一样收集资源然后再生产作战单位，但《地面控制》完全抛弃了收集资源和生产这一部分环节，因为游戏本身的剧情背景是在一个叫KVIG-7B的星球上，这个星球没有任何可采集的资源更不用说生产了，所以游戏本身也没有将即时策略游戏的传统融入到游戏当中，即表明游戏的重点是放在了战术策略部分，玩家也不会再遇到以前那种人海战的情况了。不过正因为游戏没有了资源收集部分，所以玩家可以完全将精力放在游戏的战术策划和布署上。《地面控制》为了加强游戏的可玩性，战斗部分体现得非常壮观和宏大，还加入了非常人性化的东西，如在每个任务中都会有作战提示和操作指导，甚至还有专用的大地图来告诉玩家下一步该怎样做，该往哪里移动，这样就使得玩家更轻松地感受游戏本身和故事背景。但由于游戏在某些方面的限制使得很多乐趣没有体现出来，比如在控制方面，玩家不能控制单个的作战单元，也就是说每下一个命令都会有整个作战集体听从你的调配，这样确实能将团队精神发挥出来，但削弱了玩家的控制权，幸好游戏中的作战兵种很多，可以进行协调，不然玩家只能率领一队孤军作战了。



GROUND CONTROL

《地面控制》的故事发生在遥远的未来，地球的资源即将耗尽，在新发现的KVIG-7B的星球控制权上两个权力机构产生了分歧，这两个权力机构分别是Craven Industres和The order of the new damn，最后双方为了争夺控制权发动了残酷的战争。可以说这是个非常老套的剧情而且漏洞百出，到目前我也搞不懂为什么双方要争夺一个没有资源的星球，而且还在这个星球上发动了战争，可能资源还没被发掘出来，两方就已经卯上了，这方面需要玩家自己去探索。在上文说到《地面控制》不能生产作战单位，所以只能由地球运送到这个星球，而且每场任务的数量都有限制所以就显得特别珍贵。

这是一款全3D的即时战略游戏，有许多优于同类游戏的地方，特别在视角切换上采用了自由的视角变换，就象摄影机拍摄的一样可以放大，缩小，拉升和旋转，比一惯的俯视更加方便，但也必须配合键盘操作，比如需要使用键盘的PAGE UP和PAGE DOWN来进行俯视，斜视和平视切换。由于3D成分的加强，游戏对配置的要求也相对增高，不过象目前的

主流配置（CPU 400，64M和一块够强的3D加速卡）已经足够应付了。该游戏采用的是叫作PARTICLE-SCRIPTING的3D引擎，翻译过来就是粒子光影，确实引擎也如其名在各种环境下将场景渲染得非常真实，将视角拉近观看各种物体都表现得淋漓尽致，可以清楚地看到士兵举枪射击时所产生



的后坐力和弹壳飞迸，装甲车开过后扬起的滚滚黄尘和车轮碾过后的深深轨迹，以及空战时双方战斗机发射的跟踪导弹象一条条火蛇寻找目标，剧烈的爆炸，激烈的交火和各种残骸将战争场面描绘得相当壮观。

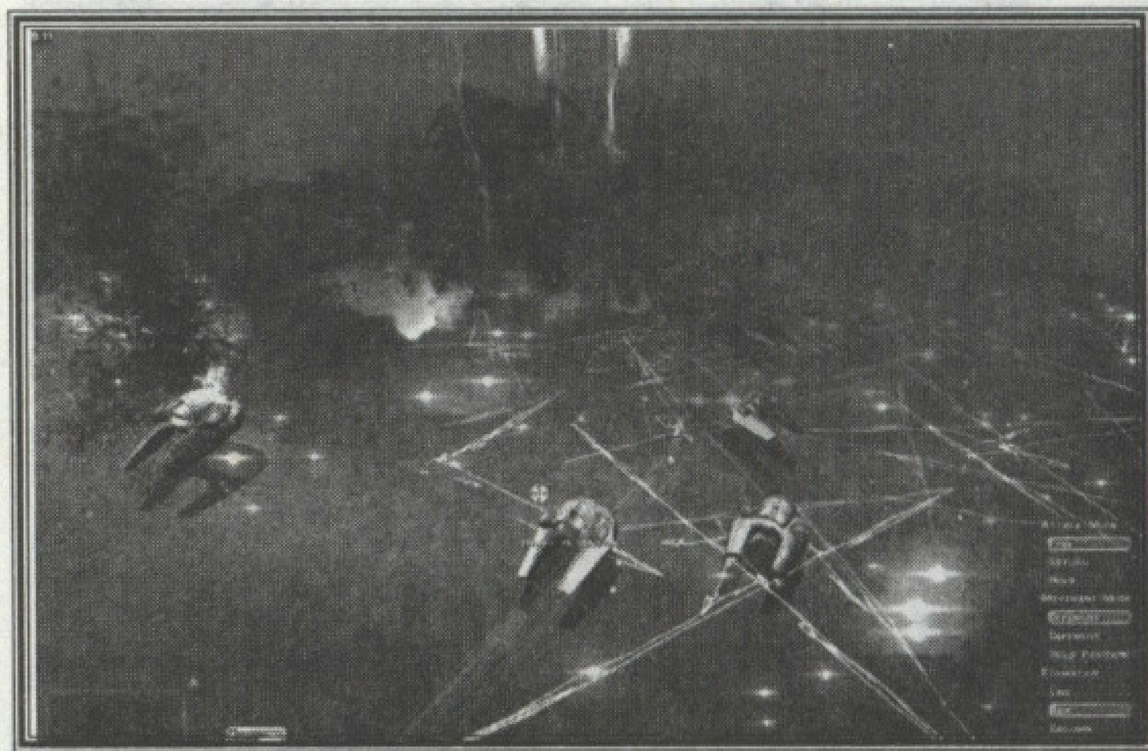
最值得一提的是游戏中加入了黑夜和白昼的变化，也就是说随着时间的流逝所看到的环境也会不同。特别在黎明前的战争中显得更加逼真，在黑漆漆的山涧中双方遭遇交锋，随着敌我双方的相互攻击到处火光四射，接着被击毁的装甲车爆炸所产生的强光暂时将战场照得通明透亮，随后又恢复到黑暗一片，这样的战争画面是以前所玩过的游戏中感受不到的，也只能用两个字形容“震撼”。

该游戏的音效也表现得很出色，感觉在3D音效定位上非常准确，特别是在不同的视角和方位所听到的声音也会不同，游戏的背景音乐和游戏本身非常吻合，以一种深沉宏伟的曲风来体现游戏战争的残酷和悲壮，就象看美国的大片一样。



在当今即时战略游戏力求改革的大趋势下，很多有着全新设计特点的即时战略游戏获得了很大的成功，比如说广泛受到外界重视的《魔兽争霸Ⅲ》，《地球2150》等等。这些游戏的变化不外乎在游戏的类型上多多少少地加入了其他类型游戏的特色，比如说加入RPG游戏的升级，加入FPS游戏的操作性等。而《地面控制》却不是这样，它似乎不但没有增加其他类型游戏的特点，相反地却减少了很多经典的即时战略类游戏的内容。最明显的就是在游戏中，我们将不能建设自己的军事基地，生产自己的军事单位，所有的战斗力都是事先就安排好的。这种看上去是倒退的设计，为什么还会引起游戏界的一致认同呢？

其实这种表面上看来很单调的设计方式实际上却是一种进步，因为游戏开发者的初衷就是希望设计出一个以战略性为重点的即时战略。他们认为，经典即时战略游戏的建设模式其实是影响了游戏的战略性，而使得玩家很容易地就能找到过关的秘诀，比如说单一兵种的大量生产，人海战术，抢占资源，守矿等等。因此，他们在《地面控制》中完全舍弃了建设模式，而玩家所有的军事力量均是一定数量和事先分配的。那么，玩家将不得不在进攻

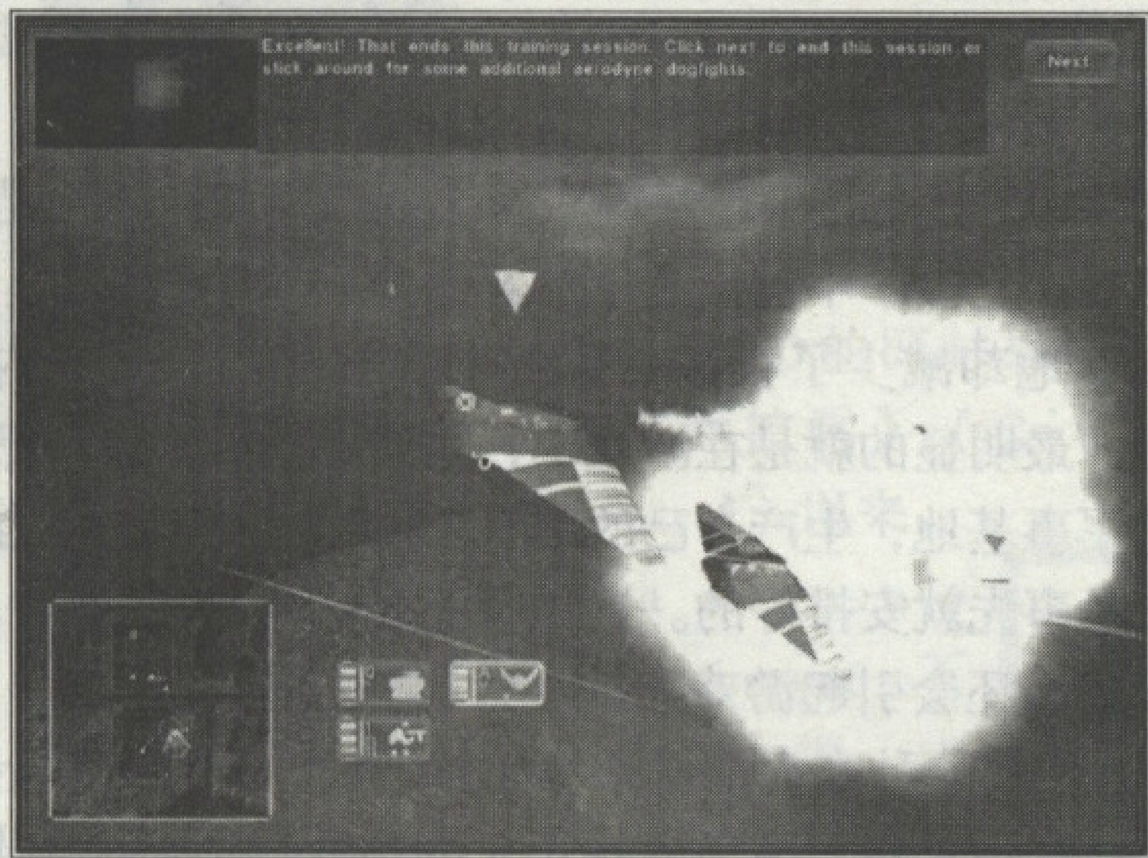


和防守的战略部署，指挥上动脑筋了，而不会把注意力集中在建设上，使得游戏在战略方面的乐趣完全体现出来。

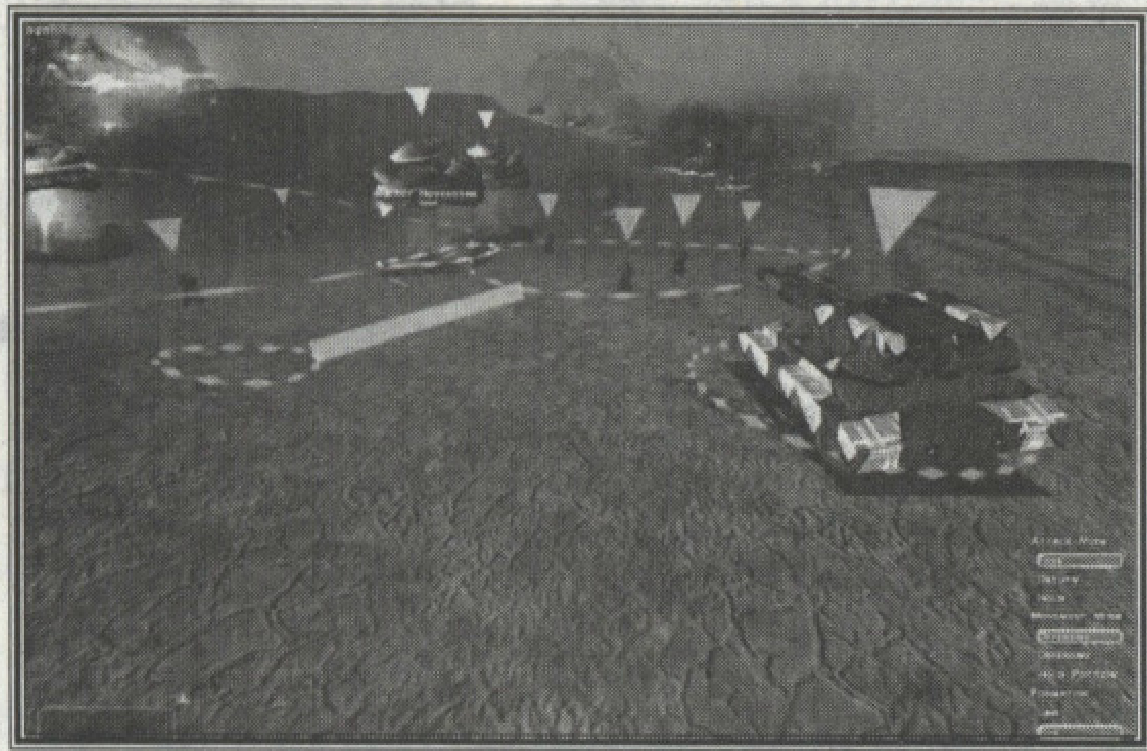
首先我们不去评价《地面控制》舍弃了传统的“资源-建设-战斗”模式究竟是好是坏，至少我们可以玩到一个和以往的即时战略游戏都不同的游戏了。玩家总是喜新厌旧的吧，只要有新鲜的游戏类型，再加上游戏的整体水平又很不错，那么就是一个很值得去体验的好游戏。

既然游戏强调的是战略，那么作

战双方兵种之间的平衡将是最至关重要的。游戏的开发者宣称："作战双方都有14种类型的军队，其



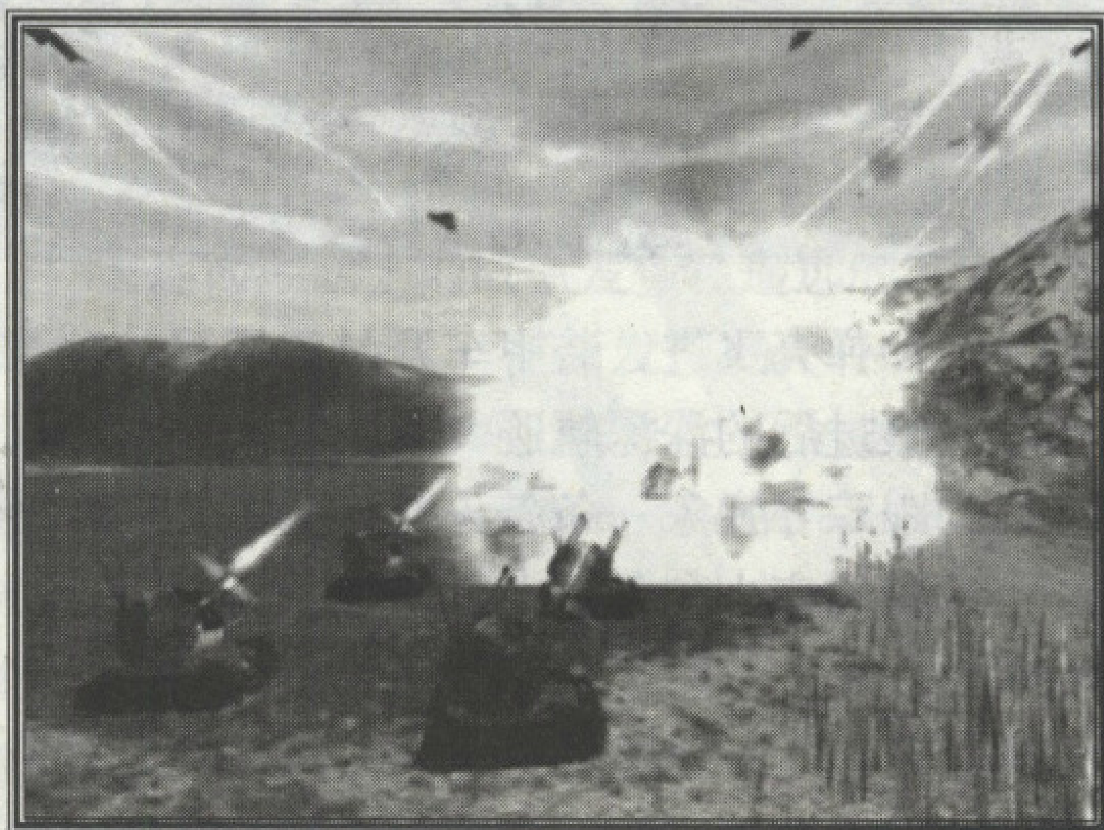
中只有部分军队是近似的。Craven公司拥有许多传统的坦克和武器，而Order公司则拥有一些更为先进的技术与能量武器。我们平衡双方的实力，目的是突出各方所运用的不同策略。"而当我们亲身体验游戏的时候，也确实如此：双方的军事单位的特点不尽相同，甚至有时候数量上也不一样，但是却达



到了平衡性，关键是怎么运用。比如说，Craven公司有一种强力的轰炸机，对于地面部队的轰炸非常有效；于是Order公司就有一种无人驾驶的轰炸机，虽然威力小，但是很灵活，轰炸效果也很显著，如何能达到好的战果，关键靠玩家的指挥。

而游戏的操作实在是最近这么多的即时战略游戏中最简单的了，基本上是一鼠搞定，辅以简单的键盘操作，更何况还有游戏提供的教学模式呢。要注意的是，游戏中的操作是小组形式的，也就是说，我们不能单独对一个士兵操作，而只能对一队士兵操作，这种设计感觉上就很一般了，似乎和游戏强调战略的风格有所违背。而且，由于操作实在是太简单了，因此在联机作战时，操作的熟练程度就不是很重要，相对地减少了很多联机模式的乐趣。不过，简单的操作毕竟为那些游戏新手提供了很大的方便，而另外也是强调战略风格的体现吧。

虽然在整体上来说该游戏可以说是一部很不错的佳作，但也有不足，比如说在操作上游戏会有明显的延迟现象，这方面问题特别表现在关闭提示菜单上，可能是游戏本身希望玩家把提示看完，但一个关闭程序需要点击4–5次，这未免太麻烦了，我玩的时候就觉得非常不爽。再就是刚刚进入游戏时对操作会有点茫然，因为游戏界面上的各种按键太少。



总而言之《地面控制》是一款相当有创意的作品，游戏中的种种人性化设计非常值得各游戏制作公司学习，特别是游戏载入时间非常快，这一点是非常值得借鉴的。所以《地面控制》是喜欢玩RTS即时战略的狂热分子绝对不能错过的游戏。

总评 88

制作	Massive Entertainment	类型	即时战略
发行	Sierra	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



7月，我们为之激动的时刻

编者的话 7月，我们到底在追求什么？在这火热的季节，太阳日复一日高挂天空，带来炎热；夜复一夜的是那还算皎洁的明月，有多少人在计算机前孤独奋战、痴痴等待。我们又在等待什么？怀着一颗如此热切的心，所有的目光搜索、定格、聚焦、放大……



江西 甘耀

盼星星，盼月亮，终于盼来了《暗黑破坏神Ⅱ》，一阵欣喜的同时，不免也带有一丝担心——可千万别像《命令与征服Ⅱ》那样让我失望啊！

当我创建的人物手持斧盾出现在小镇上的时候，终于眼见了梦寐以求的游戏画面了，我不禁再一次为Blizzard喝彩。业界公认Blizzard的美工素质是世界一流的——虽说他们的拿手戏是2D画面，3D游戏并不是他



们的强项（但玩过《星际争霸》的玩家却很难想象这么精美的游戏使用的只是256色640×480）。在3D游戏流行的今天，Blizzard充分利用他们的强项，将3D和2D有机地结合在一起，营造出一个崭新的、真实的《暗黑破坏神Ⅱ》世界！精致的建筑、葱绿的草地、不断划过天际的雨丝，使人感到这是一个真实的世界；在游戏中，经过3D加速卡渲染出来的魔法效果和火焰效果非常“棒”，我甚至可以清楚地看到魔法师打出的火球在身上炸成的点点火星，黑暗武士死亡时从躯体中溢出的灵魂……游戏的画面看来并没有辜负我的期望，现在我们来看看游戏到底如何吧！

《暗黑破坏神Ⅱ》中不能再使用浪人、战士、魔法师和修道士进行游戏，他们是代表NPC出现的，而且在游戏过程中可能会被玩家雇佣（真是不错）。游戏中的5位主角都是全新的人物，其中包括两位巫师Necromancer（男）和Sorceress（女），两位战士Amazon（女）和Barbarian（男），以及一个多面手Paladin。每一个人物都有着30种独一无二的技能，由于玩家的玩法不同，通过对不同技能的刻意培养，每个玩家的人物都会在同样的人物类型中显得

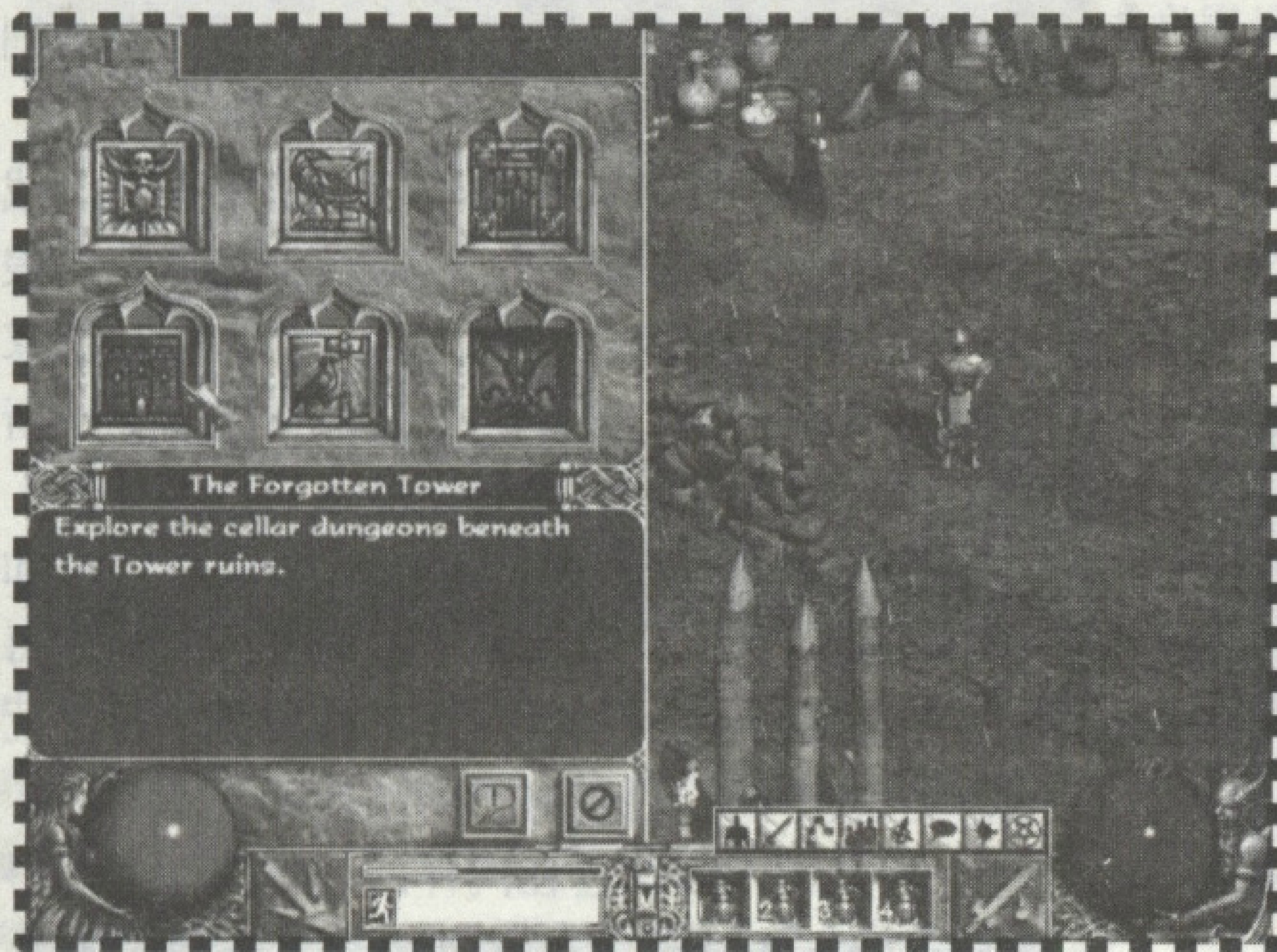


相对独特（太爽了）。玩家人物的动作非常流畅，而且与一代相比也有了很大改进：玩家可以“跑路”了，不用总是慢吞吞晃悠了；增添了搜索功能，不用再“大海捞针了”；加强了攻击功能，只要鼠标指着敌人按住左键，就会不停地攻击敌人，食指可是轻松了许多……确实游戏中对人物的设定也相当好。

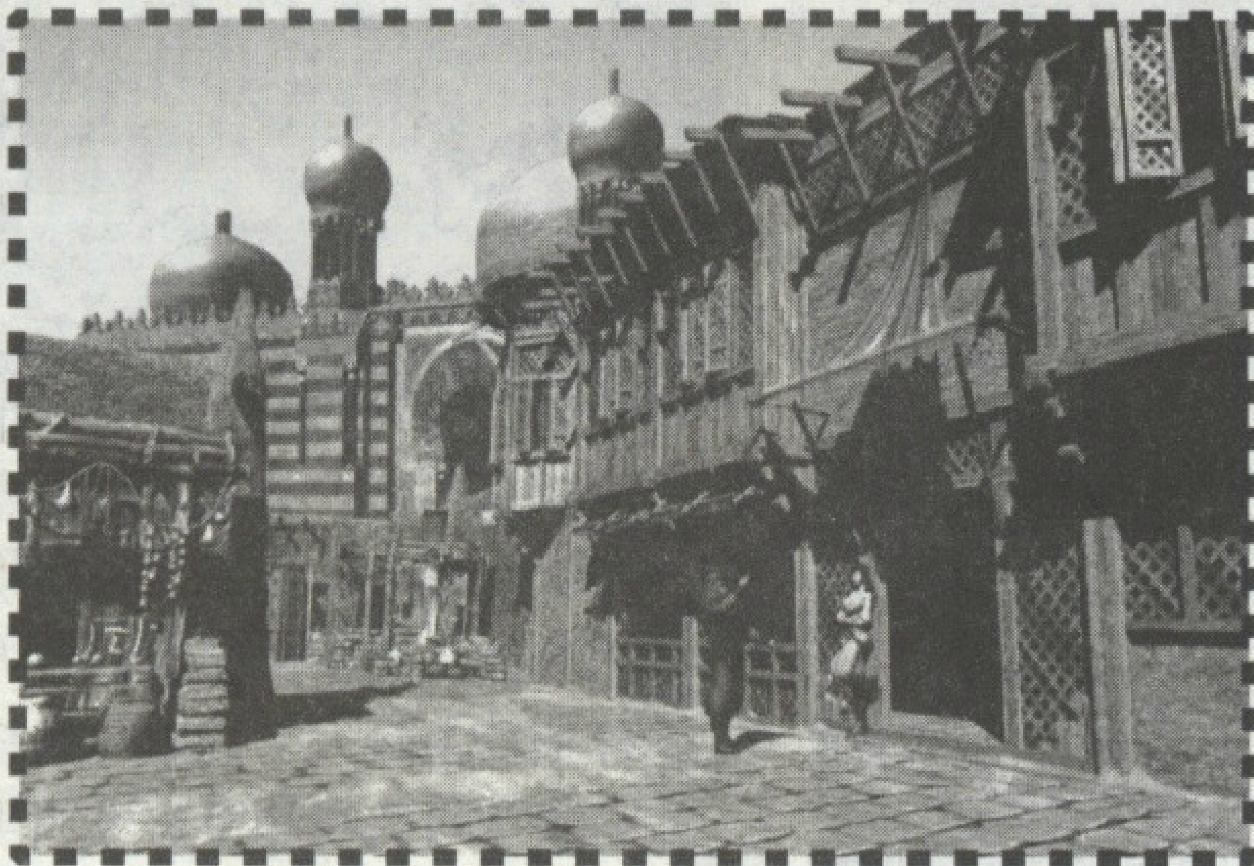
城镇方面比起一代可以说是改进最大的。游戏中每一个地点都有着与众不同的城镇——每个城镇的居民都大不相同。加之每个地点还有不同风格的地牢、要塞和洞穴与之相匹配（其中当然还有不伦不类的怪物）。这下可真是有福了（不用再局限于一代那方寸之间了，海阔天空任我游，呵呵）。

此外，游戏中还增添了同类物品叠加，储

物箱，物品交换界面等等体贴玩家的设计，更加完善了随机地图，增加了宝石的设定……这一切都让人感到《暗黑破坏神Ⅱ》等它3年——值。



北京 岳曦 遥想当年“大菠萝”问世，便因为其诸多的优点：完美无暇的画面；将优点发挥得淋漓尽致的45度角视点；既有令人血脉沸腾的动作场面，亦存在角色发展和资源管理的元素……立即在游戏界掀起了一股热潮，令无数“菠萝迷”废寝忘餐，大有不把Diablo置于死地势不罢休的气概；而Blizzard的对战服务器Battle.net更是挤得水泄不通。如此出色的一个游戏，lizzard自然不会放弃继续赚钱的好机会（lizzard想放弃，广大的玩家也不会答应啊），早在“大菠萝”发售之后二代的策划已紧锣密鼓地进行了。可是，玩家们足足等了3年还只能看到一星半点的二代相关报道，靠着温习“大菠萝”或所谓的资料片《地狱火》打发日子。终于在新世纪之初看见了一线“大菠萝2”问世的曙光，却不想半路杀出个《诺克斯》，使得lizzard感到了挑战的危机，结果又得重新打造半载。《诺克斯》确实是一个不错的好游戏。“大菠萝2”在精益求精也肯定是件好事，可作为玩家的小弟确实又得再忍受半年的“相思苦”，真是难熬呀！不过这段心灵上苦难的日子终于结束了，但小弟又开始了一段身体上倍受煎熬的时光——无止无休地沉迷在“大菠萝2”的世界中杀灭怪物。



也许有人会说，“不就是个‘大菠萝’的二代，有必要把自己搞得如此紧张兮兮的吗？”对此我只能给予一阵冷笑外加三句反问：“第一，你是游戏玩家吗？第二，玩过“大菠萝”吗？第三，玩过二代吗？”对于前两问持否定回答的人，我无话可说（道不同不相为谋）；如对前两问持肯定回答而对后者持否定回答者，我可以告诉他“非不想也，实不能也，‘大菠萝2’实在是太棒了，换你玩了之后也一样会无法自拔的”（对于三者都持肯定回答的人，那么只能认为你是在说谎了）。二代是在继承了“大菠萝”原有一切优点的基础上，结合广大玩家的建议和暴雪的游戏设计师们的非凡创意制作出来的。玩家可以在其中处处感受到一代的影子（也是我入迷的理由之一）；但回味往日温馨的同时，玩家会体验到更加令人着迷的特色：

更加宏伟的故事架构及场景

二代的故事是紧接着一代的结局的，当主角击败了魔王Diablo之后，将不能毁灭的魔石陷进自己的额头，企图用自己的肉身把恶魔封印起来。但事与愿违的是Diablo居然成功地控制了主角，并引导他释放了Diablo的两个“兄弟”Mephisto和Ball。这次玩家将再次扮演一位无名英雄，将在4个“地点”里穿梭，以期将Diablo等一干妖怪彻底消灭。自然每个地点都有其特色的建筑、NPC、怪物、地形等，玩家可以同时领略4个风格相像而又不尽相同的“大菠萝2”。

独特的角色及技能树

在二代中玩家可以选择的人物从一代的3个上升到5个，而且绝无类似之处。这一设定已经能让玩家体验到5次不同的游戏历程，可Blizzard并不以此为满足。在游戏中，每一个角色将有30种不同的技



能，而这些技能将归入3个技能树之下，因此玩家只有学会一些基本的技能，才可以学习更高深的技能，这样使得游戏中的人物将更加富于变化。噢，对了！玩家还可以设定自己角色的造型，真是太让人兴奋了！

可爱的城镇和NPC

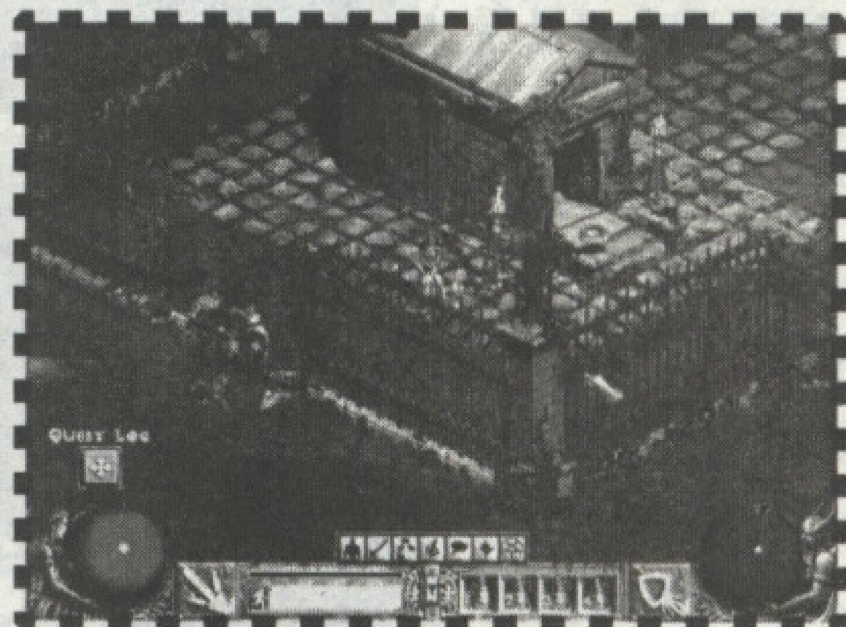
城镇中的NPC再也不是固定地站在某个特定的位置，他们也会到处走动，如铁匠有时候还会打打铁，更加贴近生活了。而且玩家也并不用担心不适应不太熟悉的场景，因为当玩家走到NPC的附近时，微型地图上就会显示出NPC的名字和大致位置，可以很方便地找到想要找的人。“大菠萝2”的NPC跟传统RPG的NPC还有所不同，他们有时会特别喜欢亲近个别角色，如第一幕的铁匠喜欢Barbarians，因此愿意多谈几句。玩家亦可以雇用箭术高明的浪人帮助完成任务（别以为单人匹马就能完成任务，因为二代的战斗规模可大了很多）。在镇上，玩家还可以看到四处觅食的小鸡，当你走过去的时候，它们会扑扇着翅膀匆匆跑开。游戏中，我们可以清楚地感受到白昼和黑夜的交替，交替的时间大约是1个小时（夜里，野外的怪物数量会明显增多噢）；此外，天空还会时不时地下上一场小雨、打个雷电什么的。总之，整个城镇显得既真实可爱又充满生机活力。

更为方便的操控和有效的动作

“大菠萝”的最大乐趣是探索未知的空间和与更多的怪物战斗。为了方便玩家，游戏中增添了大量的快捷键，连鼠标都可以设定魔法。在动作中增添了“跑”和“搜索”两样，方便玩家移动（只不过要消耗精力值）和查找宝物。另外，在战斗中，每个角色还可以起脚踢开敌人。受到脚攻击的怪物，都会退后几步，令玩家有机会施法或逃走。

新增联机中的人物关系设定

“大菠萝”的魅力有一大半来自于网络，二代中Blizzard除了改进了网络中数据传输速率外，更引入了人物关系设定。多人游戏时还允许玩家在组队窗口中选择其他玩家作朋友、中立者或者敌人。因为多人游戏时，敌人极其强大，人与人之间的配合也就显得相当重要了。当玩家互设朋友后，就可以在屏幕的左上角看到队友的头像和绿色的生命条，并可通过微型地图看到对方现在的位置。这下我们可知道自己已经不再是孤军奋战了，队友会在危急的时候及时给予帮助。



以上仅仅是“大菠萝2”优点的一小部分，还有很

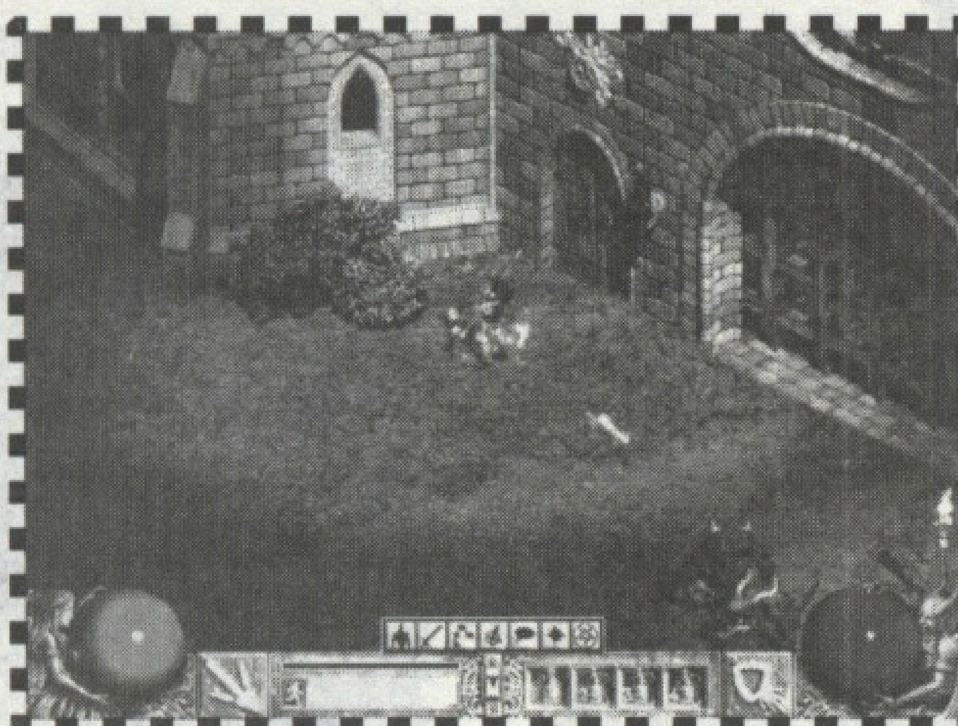




多没有提及。即使我把自己已感受到的所有优点一一列出也不一定完整，每个玩家都会从其中体会到各自独特的感受。但相信有一点只要"碰"过"大菠萝2"的人就一定会同意——这是一个值得花费无数个夜晚的游戏。

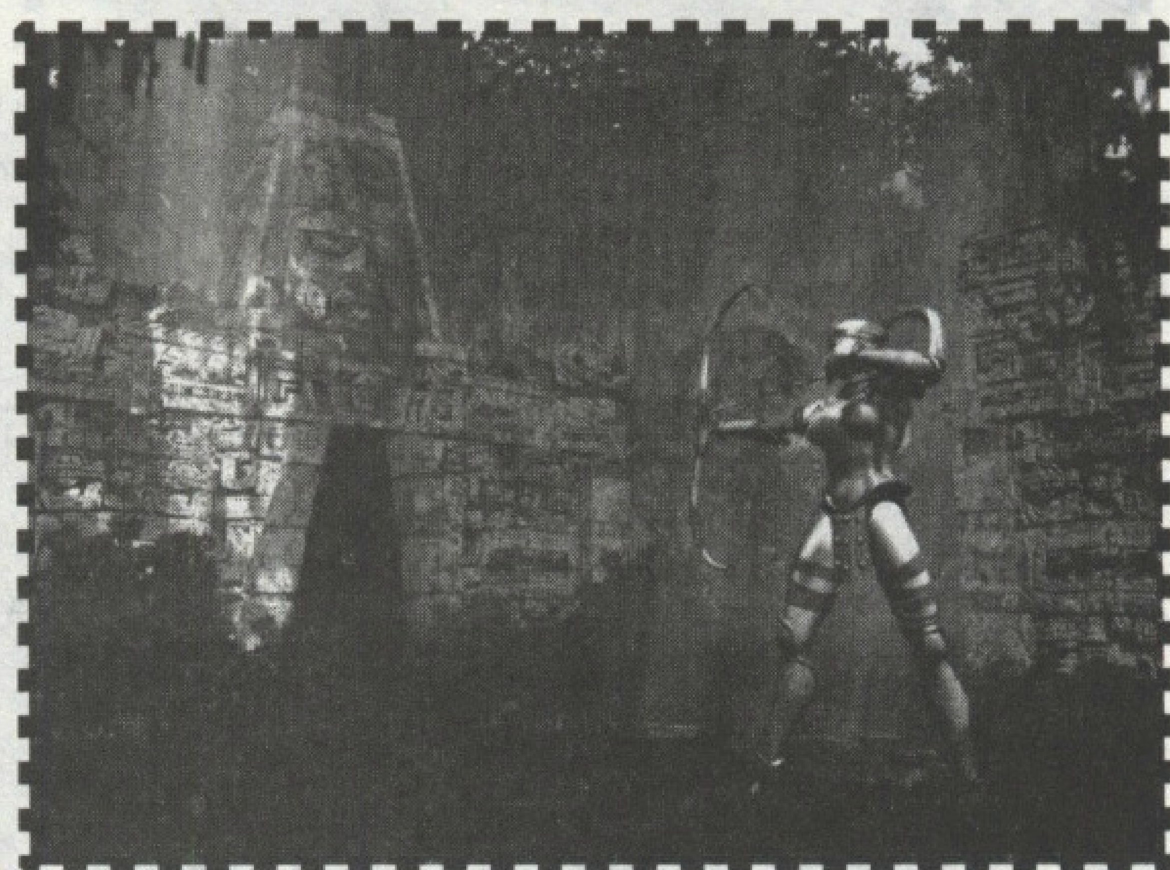
北京 王志 很抱歉，本来对于跳票频频的《暗黑破坏神Ⅱ》我要大骂一场的，但是眼看7月将近，所有的期望与失望马上就要被实实在在的拥有所填充，于是，满腔的"愤怒"化为了下面一段文字，目的只是想要抒发曾经拥有的一段心境，表达出自己的心声。

想想去年这个时候，正是京城酷热天气肆虐之时，为了避热，我不惜回到千里之外的家乡，将自己"新婚"不过一月的"爱妻"——PC狠心独自留在京城。而今终于不用如此绝情，因为"爱妻"将用"二代大菠萝"这道精美的"菜肴"将我挽留。小子我早就下定决心倾我所有也要第一次买个正版回来尝个鲜，同时表示对"暴雪族"的衷心拥护，但是这段时间的消暑费用有些超支——都怪这该死的天气——未来如何还没有个定数，只好听天由命了。



如果要在这里大侃特侃游戏的细节如何如何，那我一定是吃错了药。其一，众多媒体早已对此有了全方位报道，或者"抢鲜"，或者"曝密"，或者"花絮"，我既非圣贤，又不是权威，加上还不是政治家，"吹拉弹唱"都来不了，只好免开金口；其二，前些日子Blizzard先后举办了两次战网上的游戏测试，象我这么一个红头小苍蝇因无缘参与，了解到的杯水车薪，根本不够自己解渴的，哪里敢到处神吹，误人子弟。所以，小弟我这里只能洗耳恭听，同时秉承"眼见为实，耳听为虚"的一贯传统。

不过就目前所知的有限的游戏内容来看，画面确实非常精美，场景极其诱人，只是不知正式版时是否除了640×480外，还会否支持更低或更高的分辨率？如果能，不知我那有着17″大脸的"爱妻"能否承受？游戏的耐玩度毋庸置疑，大量新生代怪物、武器装备、丰富的场景等无疑会令吾等流连忘返；角色也在保留传统的基础上作了很多革新，除了可佩带新的装备类型，同时还能学习不同的技能；战斗方式基本未作改动也是令我分外高兴的；但是，如今独处一室的我缺少连线作战的机会，不知Blizzard是否考虑到了这部分玩家的处境？听说游戏中有很多任务可以完成，希望能借此维持我的高昂斗志。



编者的话 今年的7月注定是个"火热"的7月，这一月是属于"大菠萝2"的。3年，我们共同期待了3年，《暗黑破坏神Ⅱ》终于来了，这里借用"著名笑星"葛优在今年他主演的贺岁大片《没完没了》中的结束语：

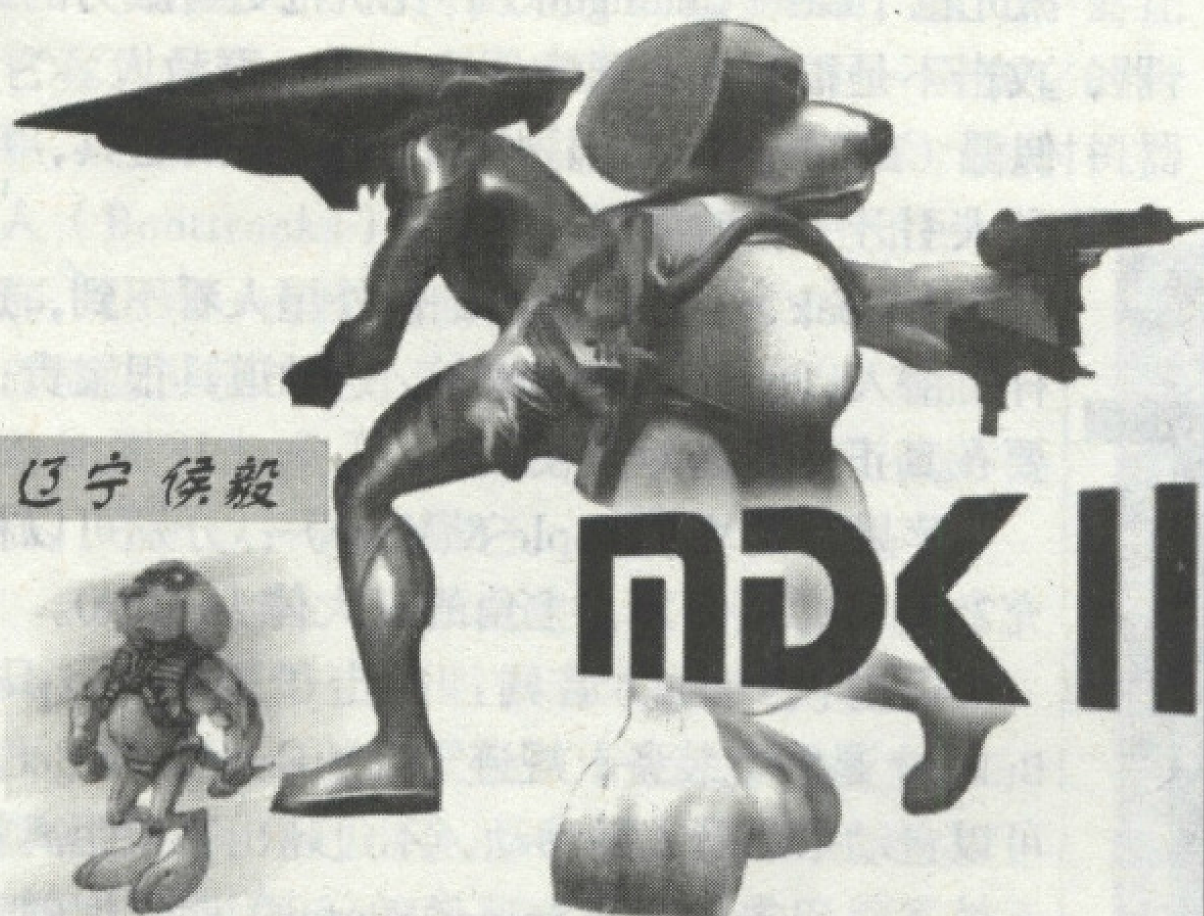
好日子终于来了……

总评 96

制作	Blizzard	类型	角色扮演
发行	奥美电子	语言	英文
载体	CD×3	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

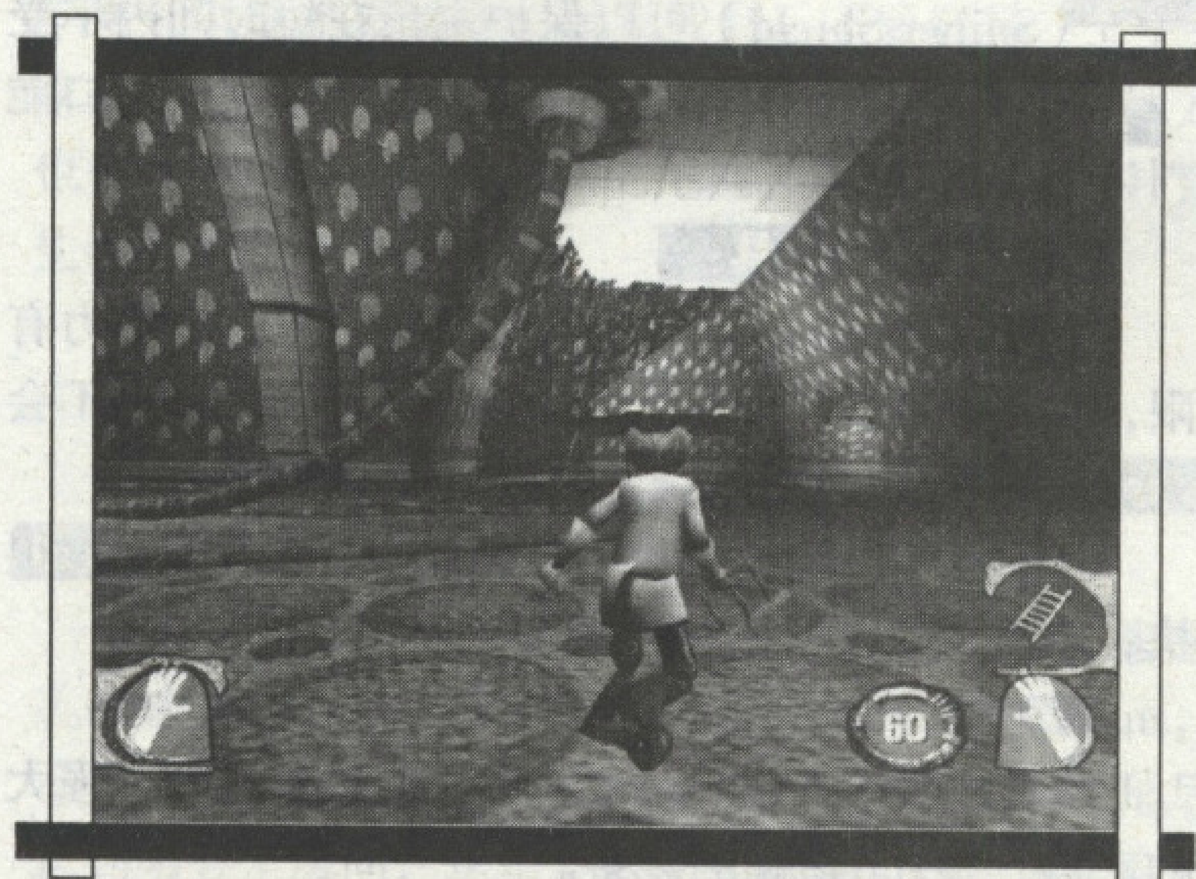




辽宁 侯毅

孤胆枪手II

作为《孤胆枪手》的续作，原作中的Kurt Hectic继续担任本作的主角，不同的是在本作中玩家还可以玩到另外两个角色，一个是行为怪异的科学家



Hawekins博士，另一个是他那六条腿的机器狗。这部作品继承了原作的搞笑和幽默风格，融合了动作、射击、解谜等诸多要素，是近期不可多得的动作游戏大作。

人物简介

Kurt Hectic从来没有想要成为一个英雄，他很想深居简出度过自己平静的一生，然而游戏的开发者却不肯让他再沉默下去，再一次挽救人类命运的时刻到了。Kurt Hectic是一名忠诚的雇员，一直在为有科学天赋的Fluke Hawkins博士工作，有时博士会派他去执行一些特殊的任务，远离可爱的地球，在太空充当地球守门人的角色。

Hawekins博士的行为看起来有点古怪，从事科学研究的同行们经常以他为笑柄，奚落和嘲笑他的研究方法，博士的心里的确很讨厌这些家伙。为了耳根清静，便将自己的研究所搬到了太空中一艘叫“吉姆号”的飞船上。他在近期内不想回到地球上去，除非他的实验成功，能让地球上的同行和贵族们哑口无言，刮目相看。

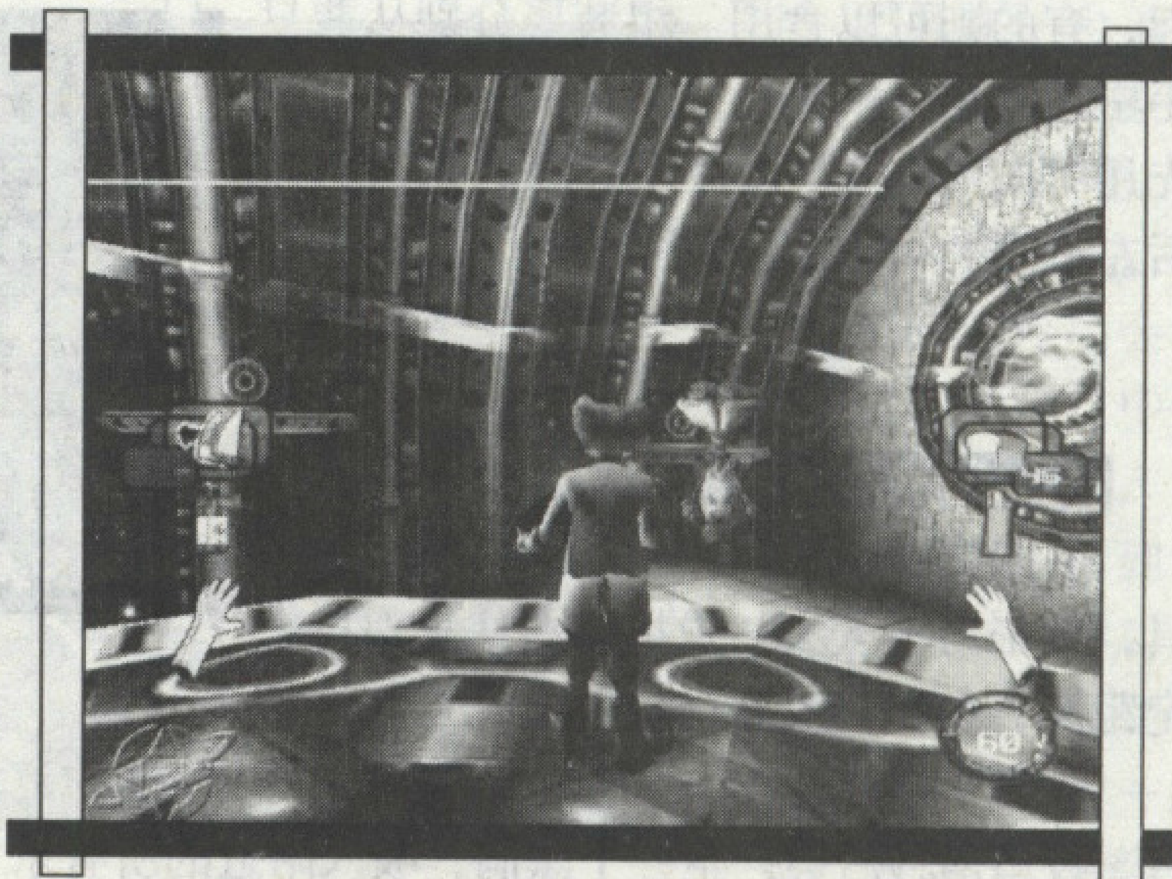
在这一段类似流放的生活中，有一只机器狗一直陪伴在博士的身边，它就是博士的第一个“成功”作品——机器狗Max。所谓的“成功”就是Max目前还没有误杀掉博士先生，也还没有给地球带来毁灭性的灾难。它拥有一定的人工智能，非常热衷于执行枪战和暴力的任务，可以想象它是个多么危险的家伙。

Hawkins博士为了向世人证明他的科学才能，每天在飞船中致力于自己的研究工作。在这个时候，不知从哪个空间冒出一群奇特的生物开始攻击地球，它们利用一种叫“采矿之虫”（minecrawler）的机器在地球上着陆，开采大片的矿藏，掠夺地球上的财富，疯狂地摧毁一切没有利用价值的东西，人类的武力在它们的狂暴进攻下显得无能为力，只能听任宰割了。

目睹地球上发生的一切，吉姆号上的人们知道该是行动的时候了，Kurt穿上了博士为他度身定作的飞行服，带着那支远程狙击步枪离开了飞船。尽管他的能力很有限，但他是地球的最后希望，已经别无选择，他必须潜入外星生物的基地去寻找出破坏它的方法。

游戏控制

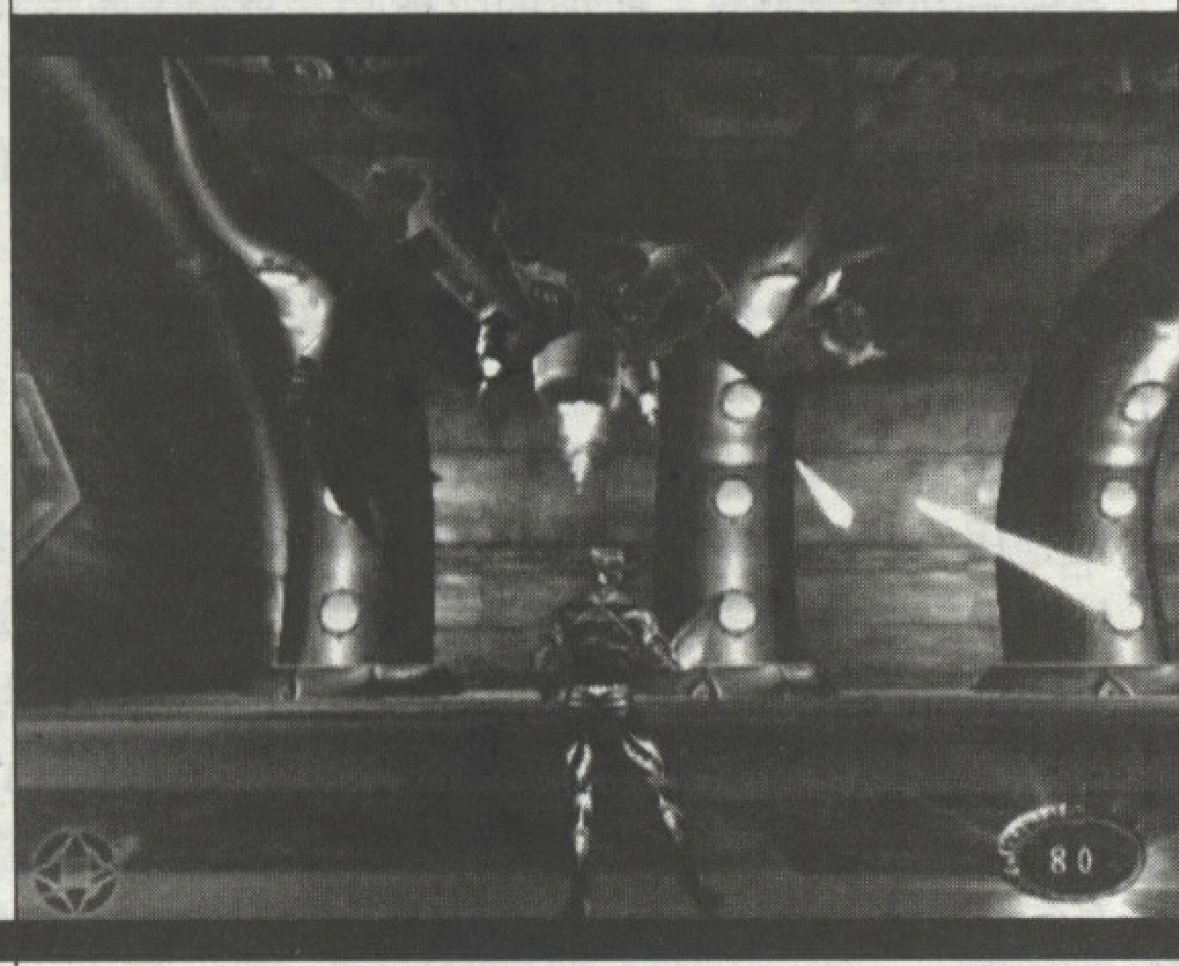
与其他的动作射击类游戏不同，《孤胆枪手Ⅱ》采用了独特的操作设定，很好地配合游戏主角的特殊技能使用，每一个主角都有自己独特的操作和道具使用方法。同样，每个人都有强项，也有弱点，下面是通用的操作键位：



攻略指引

前：Up；后：Down；左转：Z；右转：X；扫射左：Left；扫射右：Right；上看：HOME；下看：END；跳跃：鼠标右键；射击战斗：鼠标左键。

与DC版不同，PC版还多出一套预定方案，玩家可以自己在Controls里选择。



三个主角的特殊控制键在玩之前要仔细记住。当Hurt进入狙击模式中，可在下方看到弹药数量。在屏幕中央是带准星的视窗，用上下键可调整瞄准镜的焦距，在屏幕的右上角可看到主角的位置和动作。Max最多能装备上四种武器（它有四只手嘛），当弹药用光后这种武器会被自动扔掉，而手枪是它的常备武器，有无限的弹药，所以在游戏中它没有赤手空拳的时候。注意尽量将武器全部装备上，这样可以增加作战效率。相对而言，Hawkins的关卡谜题成分很重，玩家要尽量收集可以看到的东西，有的可以组装在一起，有的则可以食用。组装要分别从两只手中选择物品，然后按鼠标左键。使用要先用“[”和“]”选择左右手的物品，然后左手用“-”号，右手用“=”号使用。

武器道具

Kurt的武器道具：

手榴弹（Grenade）：常用的投掷道具，攻击力不太大，投掷时要注意保持一定距离，免得伤及自己。

黑洞手榴弹（Black Hole Grenade）：很酷的道具，投出两秒后会产生一个黑洞，吸入附近的所有东西，然后炸开。

超级机枪（Super Chaingun）：是Kurt改良后的武器，更具火力，但弹药有限，大致五百发左右，非到紧要关头不用。

激光枪（Laser Chaingun）：比机枪更有威力的武器，攻击不是很精确，通常用来对付一群敌人。

傀儡（Dummy Decoy）：前作中就有的道具，可以将敌人引开一段时间。

斗篷（Cloak）：可以隐形，使外星人看不到，这样可潜入以前进不去的地方，这种道具很宝贵，要在真正需要的时候使用。

苹果和肉块（Apple & Meat）：分别可以补充25点和50点体力，主角的最大体力是100。

狙击模式时的道具：狙击子弹（Sniper Bullet）是常规装备；规迹子弹（Homing Bullet）可以自动跟踪敌人的移动，不过超出一定距离就无效了；狙击炮弹（Sniper Mortar）能象炮弹一样弧线飞落并在短时间内爆炸；跳跃子弹（Bouncing Bullet）可以在墙壁或障碍物上弹跳折射，用来杀掉死角处的敌人；狙击护盾（Sniper Shield）可以保护主角在短时间内不受伤害，它有三种防护等级，在狙击模式的窗口能够看到。

Max的武器道具：

手枪（Magnum）：是最低级的武器，杀伤力有限，发弹速度慢，但有无限弹药，在任何时候也不会失去。

乌兹枪（Uzi）：能够自动连续发射，发弹速度很快，攻击力仅次于格林机关枪。

霰弹枪（Shotgun）：发弹速度慢但攻击力大。

格林机关枪（Gatling Gun）：发弹快且威力强大的武器，是Max最强的装备。

激光枪（Ray Gun）：与Kurt的激光枪类似，命中率更好一些。



规迹导弹（Guided Missles）：发射后可以自动跟踪运动中的敌人，但用它来攻击Boss是无效的。

AA电池和汽车电池（AA and Car Batteries）：AA电池可补25点生命力，汽车电池可补100点，Max的最大生命力是200点。

战斗技巧

移动作战：是游戏中最实用的杀敌技术，注意要在运动中杀敌，在扫射的时候用方向键侧移，这样可以避免被敌人的火力击中。当敌人围得较近时也可以用旋转键（Z，X）转身，形成更大的攻击面。

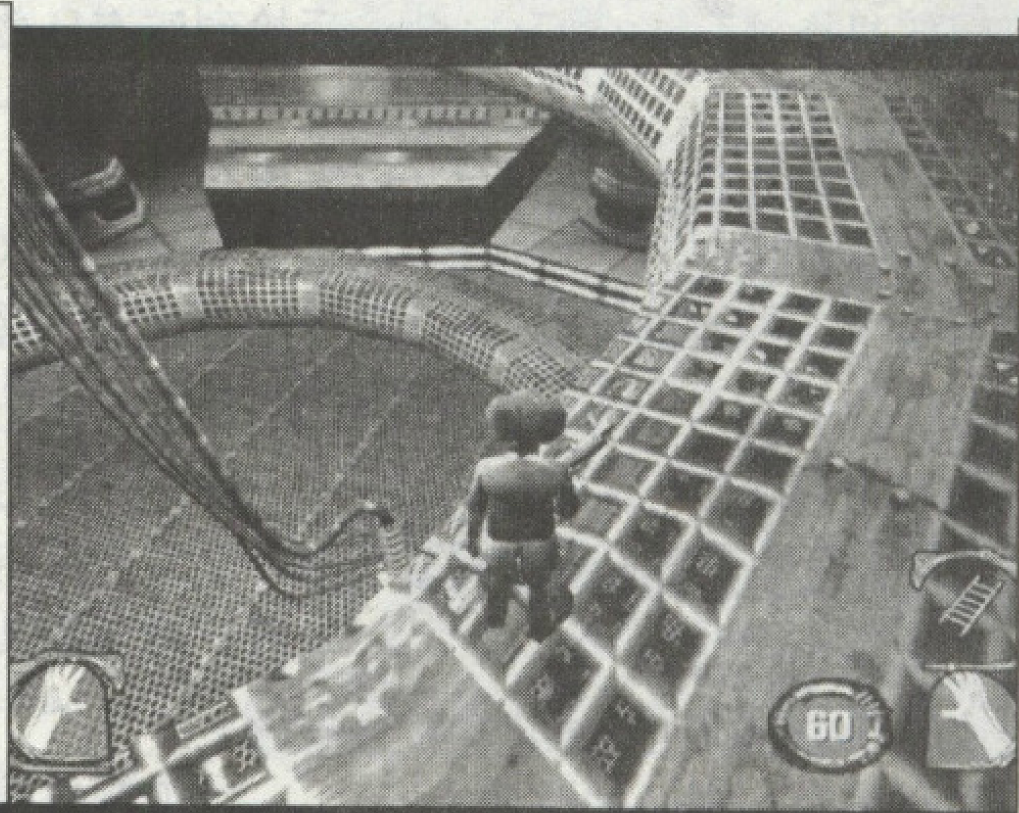
一击致命：对付游戏中的怪物Bifs，首先不要让它看到自己，进入狙击模式放大焦距，观察它的身躯，等看到胸部有一只眼睛即可一弹射杀。对付机器人（Boottrocks）可以直接瞄准它绿色的头部，达到一击致命的效果。在走廊中会遇到自动防卫机枪，不宜和它们死斗，只要在拐角处用狙击模式来打就行了，不仅没有损伤，还可以一弹击爆它。

仔细收集：在游戏途中不要错过任何道具，尤其用博士的时候若不留神少拿了东西，在后面解谜时就会被卡死，Kurt若少拿了关键性的弹药也会过不了关，因为有许多地方是要用特定的弹药才能过去的。而Max的关键道具是飞行包，各种枪械次之。三个人最要珍惜的是补血道具——博士的饮料、Kurt的苹果、Max的电池都是很珍贵的，由于苹果和电池不能储备，玩家找到后不要轻易吃掉，除非你的生命力确实很低。因为有药包的地方也往往意味着前方有激战的危险，等战后再回来补充生命是比较明智的。

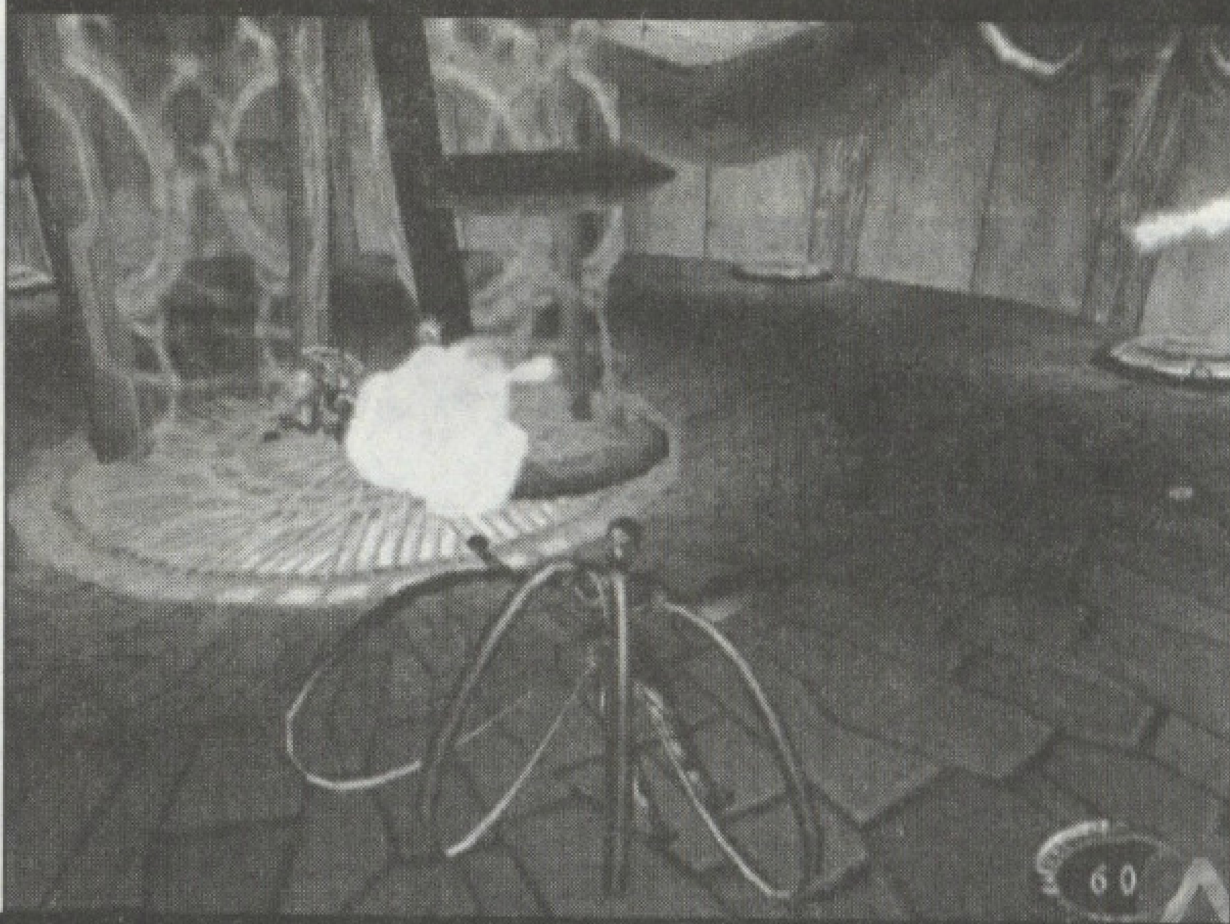
攻略导引

LEVEL 1.Aboard The Alien Minecraweler, Edmonton, 9:05AM

游戏一开始Kurt从空中往敌人的基地（Minecrawler）降落，这时只要用方向键移动Kurt，不要让他被射出的飞弹碰到就行了。落到敌人基地后来到第一个房间，这里是自动存盘点，这时博士会教你操作方法。站到中心位置切换到狙击模式，将门中央旋转的圆核射停，出去来到走廊，从尽头跳到下面另一条走廊上，来到下一个房间，在玻璃幕墙的另一端是一只怪物。注意幕墙上有一个圆孔，切到狙击模式，射击它的头部，这时它会震碎幕墙出来，用机枪可轻易地扫死它，然后穿出大门由隧道来到另一个有升降机的房间。



在平台上拾到一只傀儡，往左边飞下去先干掉地上的那个孵化巢，否则那里会不断跳出怪物，接着再射杀剩下的怪物。在墙上找到那个圆形的洞口，用狙击枪射停圆核打开二层的大门，先不急着进去，站到风扇的位置飞到高处，飞到一层的那个圆洞里，到尽头看到九只箱子，打碎后分别拿到20只手榴弹，一件斗篷和两个肉块。回到屋子里由风扇处飞到二层平台，沿着隧道来到下一房间，这里有两只Bottrocks，还有空中的Orbs，射杀它们后可在房间的



四角找到两只苹果和10枚手榴弹。

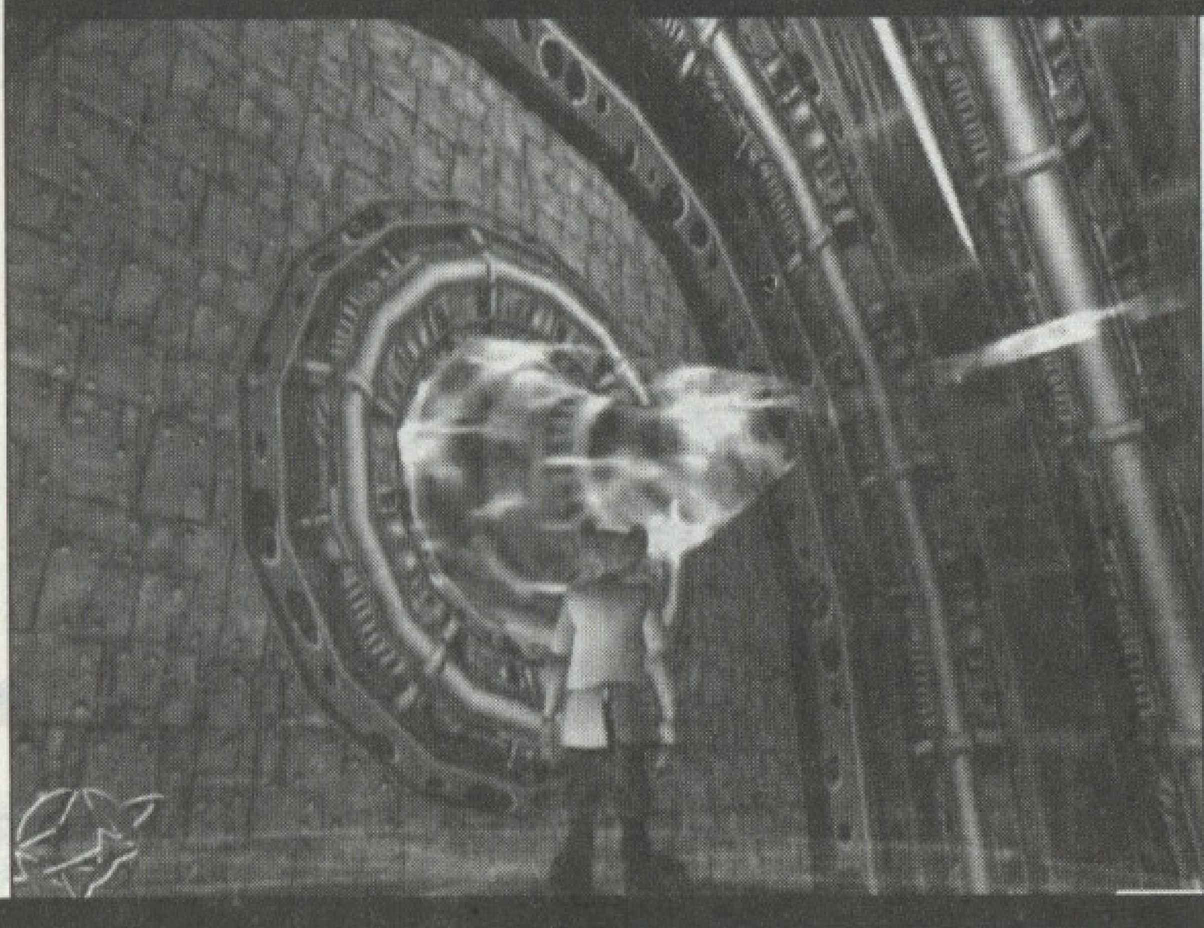
用狙击枪打开大门出去，在下面隧道的壁上有两挺机枪，站到拐弯处用狙击模式逐一击毁，然后越过机枪处往左飞下去得到苹果，右边是手榴弹。跳到下边遇到强劲的敌人，这时是打不过它们的。先在地上找到一件斗篷，马上使用它隐形，然后跑到右前方的斜坡，在上面拾到一架超能机枪，在墙上还可以找到一个小洞，用狙击枪朝里面射击，使里面的球停止旋转，然后跑回来，从打开的大门进入隧道。

这条隧道里有一些飞行的Orbs，用机枪扫爆它们，墙上的机枪用狙击枪很好对付。进入下一个房间，先干掉空中的两只Orbs，然后沿螺旋状坡道下行，回身在平台下打掉机枪。这时观察上空和四周的墙壁，分别找到六枚圆核，将它们全部射停后会看到一段动画，空中平台的风扇启动了。走到底部的冰上拾到狙击规迹子弹，然后返回到入口处，飞到那个风扇平台上，一路飞上去来到顶部平台，这里是自动存盘点。拾到三枚狙击炮弹和苹果，看到前方连续有三个空中平台，只是被防护罩保护着，目前还飞不过去。

首先站到平台边缘，用狙击规迹子弹打掉空中的

敌机，然后站到平台的最高点，面对前方的第一个平台（存盘），切到狙击模式可以看到那那个防护罩顶端的孔洞，向它的方向发射狙击炮弹，要使它从孔洞落入防护罩内部，这样才能炸掉防护。如果失败了就读档重来，因为炮弹数量是有限的。

当防护罩消失后，杀掉出现的两名敌人，滑翔过



去站到平台的边缘，以同样的方法炸掉第二个平台的防护罩，站到风扇上升起来滑到第二个平台上，再同样飞到第三个平台上，最后滑翔到尽头那个有管道的平台，进入管道吃掉苹果，沿斜坡向上行射掉空中的机枪，跑出这条管道看到不远处有个风扇，飞过去利用风扇升入空中管道，一直进入一个房间与Boss对决。

这个Boss躲在那个圆形的驾驶舱里，先杀掉周围的几个敌人，然后切换到狙击模式，将瞄准镜推近，可看到驾驶舱正中的深洞里有四只小球，将它们全部射灭后，接着在中央会出现第五只小球，再将它射灭，这时舱门就会打开。将那Boss射倒三次就会把它赶到下面来，这时尽全力杀掉它就可过关了。在打它的时候最好用超级机枪，如果身上有傀儡娃娃也可以利用，当Boss贴近身时扔出去，它会傻乎乎地跟着它跑上一段时间，可利用这个间隙杀掉它。

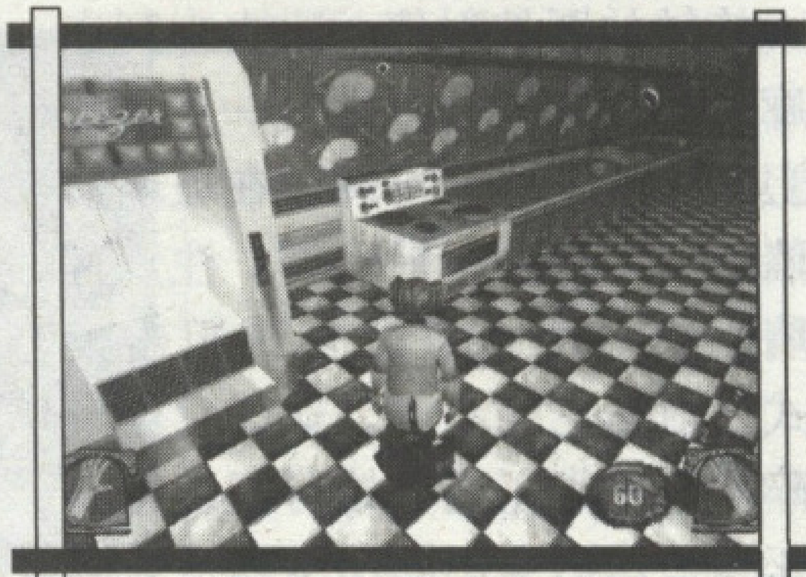
LEVEL 2.Alien Orbiter, Earth Orbit, 10:10 AM

任务开始时Max驾着小型飞船躲避空中的殒石，顺利通过后会直接冲到外星飞船上，其间有一段精采的动画可看。进入第一个自动存盘点，细心地听博士讲述游戏的操作，然后拾起地上的三支手枪，面对飞船射开右边的墙壁进入里面的房间，那里有只怪物等着，杀死它后可拾到乌兹枪和手枪。回到存盘点再射击左边的墙壁，进去杀四只怪物，拿到另一支手枪。

回到存盘点射穿飞船所撞的那面墙壁，进入那条走廊，在地上会有一些跳跃的炸弹飞虫，小心避开或射杀它们。进入下一个房间，看到两侧有外星人正走入两个房间，里面各有一个传输装置，打碎玻璃墙进入那两个房间，分别打爆天花板上的传输器，这时会在两个房间之间的墙壁上现出一个大门，打碎大门冲入走廊，在这里要打爆五六道大门，敌人也会蜂拥而至，没有穷尽，在这里不宜与敌人过多纠缠，只要边跑边射击，冲过去就好了。

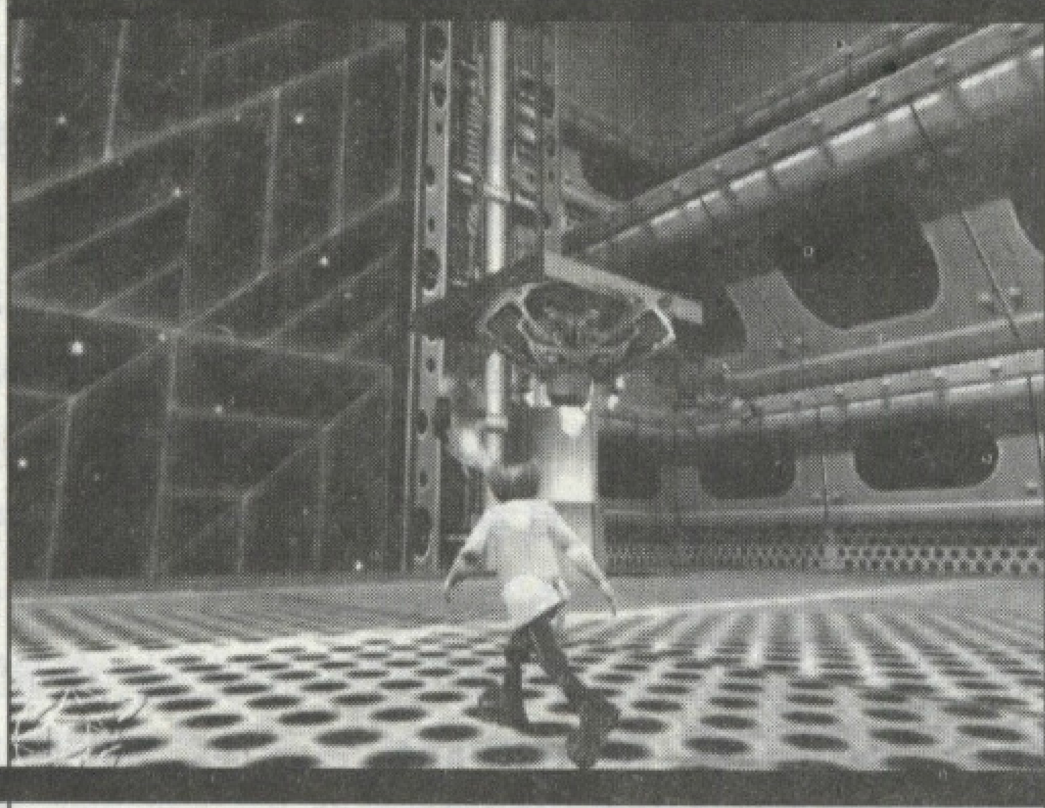
来到一个巨大的广场，小心天上飞船的轰炸，避开地面上敌人的攻击，在这里要打爆三个掩体内的外星人孵化巢，这样广场另一端的大门上方会出现三种颜色的灯光，穿过去进入另一条隧道。在下一个房间拾到飞行背包（Jet Pack），然后走近那个气泵会出现一个指针100的刻度盘，表示飞行背包已充满气了。在左右两侧各有一个房间，里面的宝物或陷阱是不定的，看你的运气了。回到气泵处跳到它的上方充气，然后就可以飞到上方了。上方的管道中有三层平台，每一层墙壁上都有四架机枪，消灭下层的机枪可以打开上层的通道，打完这三层的机枪后再跳回底层充气，然后一路飞到最高层的大房间。

在这个房间里四周有三个孵化巢，先不管它们，一路飞到空中的平台干掉上面的两名Bifs，它们会不断往下投炸弹，将它们消灭后底下的三个孵化巢和敌人就好打了。如果你的气不够用，注意在其中一个孵化巢附近还有一个充气泵，可以迅速飞过去充气。将这一层的敌人解决完后，按照原先的方法再一路往上飞打爆机枪。最后一层也有三个平台，其中两个平台可拿到宝物，将另一个平台大门打碎进入隧道，出去后拾到四支乌兹枪。接着冲过一条漫长的天桥，敌人虽多补充的弹药也不少，其实只要重点攻击一只Bifs就行了，其它的不用去管，跑到尽头打碎大门进入一道隧道，来到下一个房间。



这个绿色房间里有四名外星人坐在防护罩里，跳上它一侧的浮板，再由这个平台连续跳到最高层，每跳一个浮板那四名外星人也会惊叫一声飞高一层。跳到第六层会看到一个飘浮的气泵，跳上去充气，然后再落到浮板上，再跳到最高层充气，等充到五六十刻度就可以往上飞了。在上面的三层管道中打掉四架机

枪，在其中两层还可找到充气泵。一路跳到最高层可看到三条通道，由其中一道和大门进入隧道，消灭里面的六架机枪，出去就要与Boss决战了。那个Boss躲在一个球体中，首先要射击球体发出光柱的炽热部



分。接着Boss会从球里出来，是一个白色的光球，将这个光球打爆本关结束。注意在平台的下面有充气泵和一些武器电池，在战斗中要好好利用。

LEVEL 3.The Jim Dandy, Earth Orbit 10:42AM

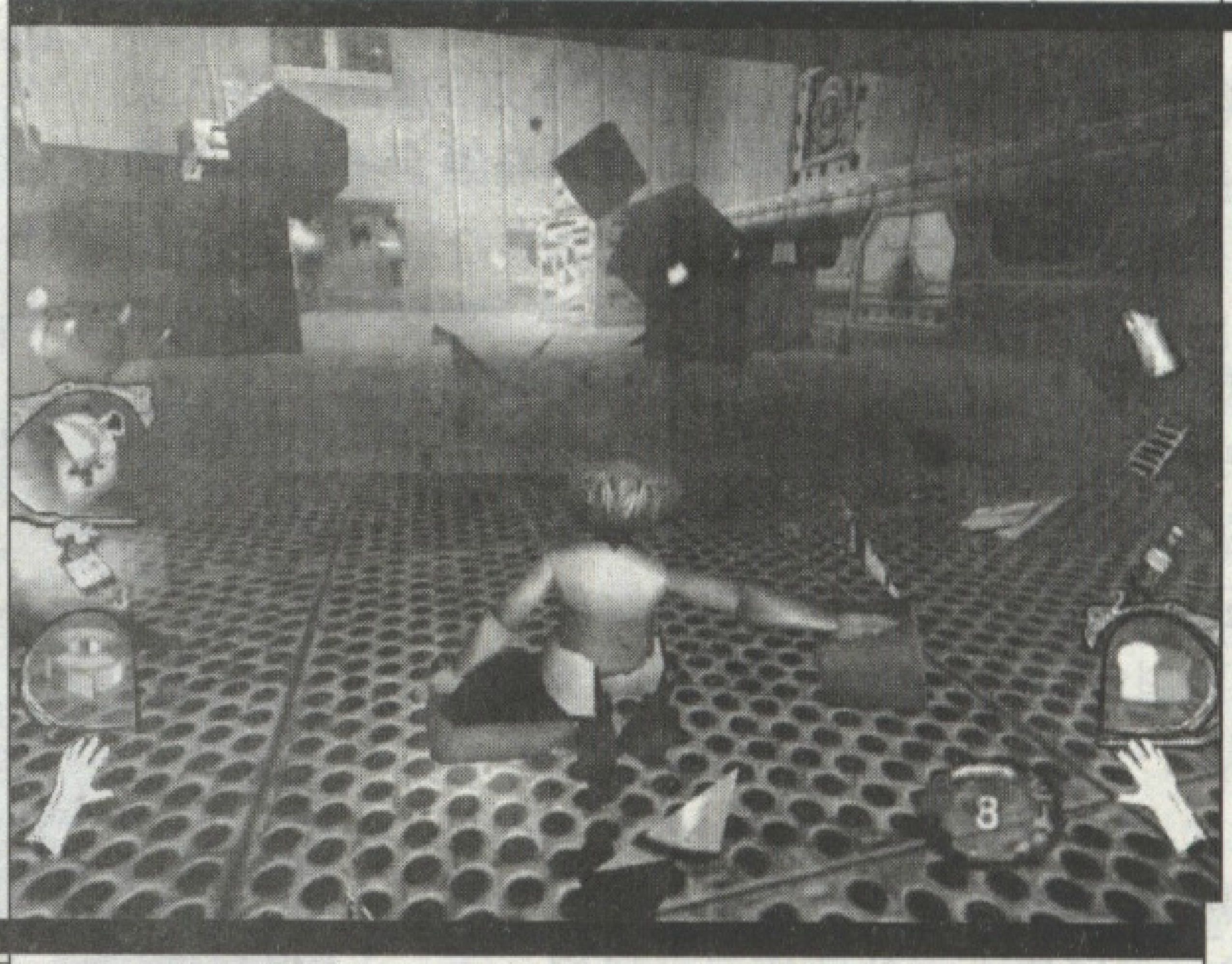
由于Kurt和Max遭遇不测，那个外星人头目Schwang又上门警告，这次轮到博士Dr. Hawkins出马了。先拿起桌上的面包和土司机，再到左边的冰箱里拿到两瓶饮料（MR. FIZZY），在大厅的吧台上找到三瓶调料油和一块湿毛巾，然后从那道双扇门出去，来到有三道门的房间。进入中间的门是厕所，可找到两块湿毛巾，然后去上厕所会发生一点小意外。出来从漏水处拾到三段铁管，从地上拾到坏掉的干手机，将得到的三块湿毛巾和三瓶调料油组合到一起得到三瓶燃烧弹。洗手后离开厕所回到上一个房间，进入有蓝色台阶的那道门是船桥，在地上找到一卷胶带离开。回到上一房间，将身上的铁管和干手机组合到一起得到一个强力吹风机，然后进入那个绿色台阶的大门来到娱乐室，在走廊里遇到一些外星生物，用吹风机将它们逼到走廊尽头，让食人植物将它们吃掉。

当所有的敌人被吃光后，与食人植物交谈，它会将土司机改装成原子能土司机。左手拿上它，右手装备上面包，就可以用来攻击敌人了。乘一边的电梯下去来到一个有大管道的房间，从横梁往左边跳到管道上，再往左下看过去，那个主管道的壁上有一个洞。跳到旁边那个横梁上，拿出那卷胶带，对着裂缝用“-”键。裂口被封上后地面的水消失了，跳下去绕到管道后面拔下那根电线，然后将它与铁管组合在一起得到梯子。

由墙壁的边裙跳到横梁上，上面有个X型标志，站到上面使用梯子，爬到上方的管道上，转身进入壁上的房间，再出去来到管道的另一侧。小心跳到前方的横梁上，站到有X型标志的位置使用梯子爬到上方的管道，由此再沿着木梁走到尽头，再穿出一个房间，前方又是一个有很多横梁的地方。

用原子土司机和面包消灭这里的敌人，然后从最初底层的横梁开始往右跳一层，再往左跳上去，接着一路跳到最顶层，从横梁走到壁上的墙裙上，由此穿出一个房间。前面又是一个布满横梁的房间，从最初的横梁小心地跳到下面的木梁上，一直向前走跳入右壁的房间，穿出去是一个有升降梯的房间。在这个房间里由空中的小横梁跳到最高层，由此可跳到升降机上面，从这上面往左边的管道跳上去，沿着它走到尽头，跳入墙上的房间，穿出去小心地落到下面的横梁上，跳到前方长梁，左转有一个X型标志，在上面使用梯子爬到上方横梁。上去后再使用一次梯子，从上面再跳到下方横梁上，穿出房间后从墙裙绕入对面的台阶处，乘电梯来到上方。

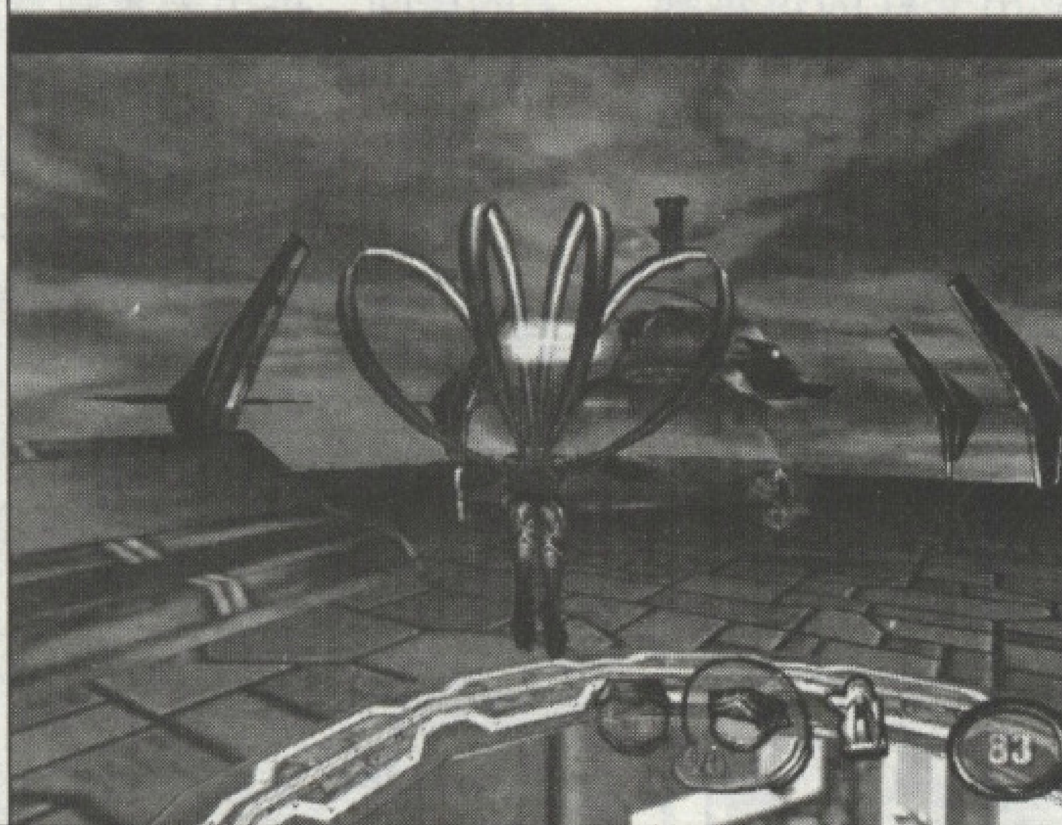
来到一个有许多箱子和火箭的大厅，从左边的走廊上斜坡来到上层房间，在桌子上拿到打火机和一只玻璃鱼缸。回到下面的大厅里，在地板上找到一处破损的地方，将金鱼放下去，这时博士就可以控制金鱼的行动了。在水道中一路右行，最后可找到一处红色的按钮，撞成绿色后大厅的墙壁被打开，这时又可以



控制博士了。接下来要利用原子土司机与面包（或者将燃烧弹和打火机配合使用）来消灭敌人。首先打那个孵化巢，再杀其余的敌人，然后登上升降梯上升到另一个大厅。

先到右边消灭一个敌人，然后往左边墙上撞动开

关，这时巨风狂啸，博士开始往门口飞去，在路上会得到磁铁，将它与胶带组合在一起，可将磁铁绑缚在腿上。这时会出现倒计时，将鱼缸倒扣在头上可避免噪声的杀伤。冲出大门后小心右边空中飞船发射的导弹，快速冲过天桥进入对面的升降梯下去，接着与Boss对决。



在大厅的两侧墙上各有一个拉杆，一边有地上传送点，一边地上则有一个红色的按钮。先撞开一侧的拉杆，马上用传送点来到另一侧，去撞另一只拉杆，然后马上站到红色按钮上，两侧墙壁上的能量流会杀伤防护罩里的Boss，如此反复数次就可杀死它了。

LEVEL 4.Alien Orbiter, Earth Orbit 11:50AM

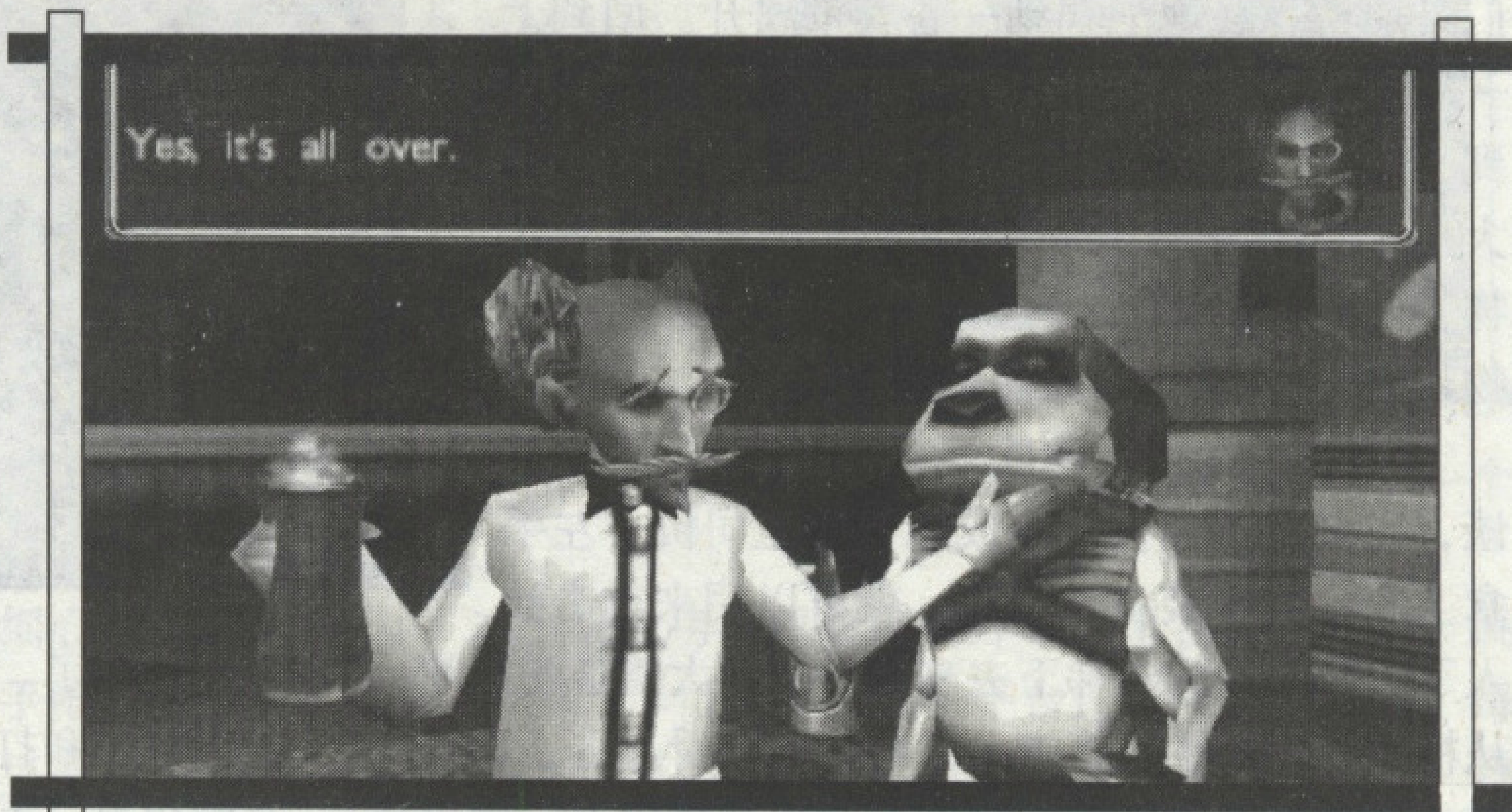
这一关的主角是Kurt。在开始的房间里拿到狙击防护盾，打碎窗户玻璃，用狙击模式朝外面射击，杀掉广场上的两名Bifs，冲出去，杀左边角落里的另一只，到左墙边拿到超级机枪和肉块，在右边可找到手榴弹。

进入前方的隧道，跳下去后落在第一节车厢上，往前跳到第二节，这时在左边看到有件宝物，跳过去拿到一件斗篷，使用它隐身后再落下去打地中央的孵化巢，接着切到狙击模式打那个出现的圆球。跑入大门里的隧道，在这里如果不去拿斗篷会有很大的伤亡，敌人手里有离子枪。

在下一个广场上先消灭空中大量的异形飞船，这样下面的行动才会容易一些。跑到中央区域射击下面的圆核，这时左前方的风扇打开了。跳上去升到二层，从近到远依次射击空中的四只圆核，它们的上面会出现有时间限制的圆盘。从四只圆盘上快速跳到前面的风扇上，由于风扇的开关在下面，所以还要射击第四只圆核跳回去，用狙击模式射击风扇下方的圆核启动风扇，再迅速跳回到风扇上面。从风扇往上可看到三只圆核，它们的另一端是第三个风扇。想要过去只要打其中一个就足够了，方法是先乘风扇飞到邻近的平台上（稍高于风扇一点），然后用狙击模式射击中央那个圆核，再迅速飞到风扇上方升高，飞到第二个圆核平台上面，再直接飞到风扇上去。和上一个风扇那样跳回去打开下面的开关，然后乘第三个风扇飞到最高层的通道上，由此走入一道大门进入隧道。

出去后可看到一个垂直的通道，中间有三只圆球上下浮动，上方有一只Orbs朝下面开火，现在还打不到它。在通道壁上有四个小房间，要用狙击模式将浮动的圆球射停，它们具有一定的浮力，飞到它的上方可以升高一层，由此陆续飞到第四层的房间去。在最高一个房间中先干掉空中的Orbs，然后再利用三只小球飞到高处的平台上进入隧道。

隧道中有四挺机枪，小心除掉后来到一个房间，这里有两只难缠的Bifs，如果身上有黑洞手榴弹可以迅速杀死它们。右侧有风扇可跳过去升到上方，飞到左侧的门，到剧院的高层去拿一些装备（苹果和两枚黑洞榴弹）。退回方才的地方，在左右各找到一条通道，进入右侧的房间会拾到苹果，这时灯光一暗，周围出现了几道门，进入其中一道门会引起爆炸，拾到一些装备后回到原来的房间。由左边的通道来到剧院，杀死这里的敌人，注意要在运动中射击，这样才会减少损伤。不过这里有只会跳舞的无敌机器人，它会无限次地复活，这时必须切换到狙击模式，打它绿色的部位才可以彻底除掉它。当消灭所有敌人后，跳上舞台表演舞蹈，最后二层的那三个异形会忍受不住打破防护罩跳下来，杀掉它们后在舞台可找到新的出路。



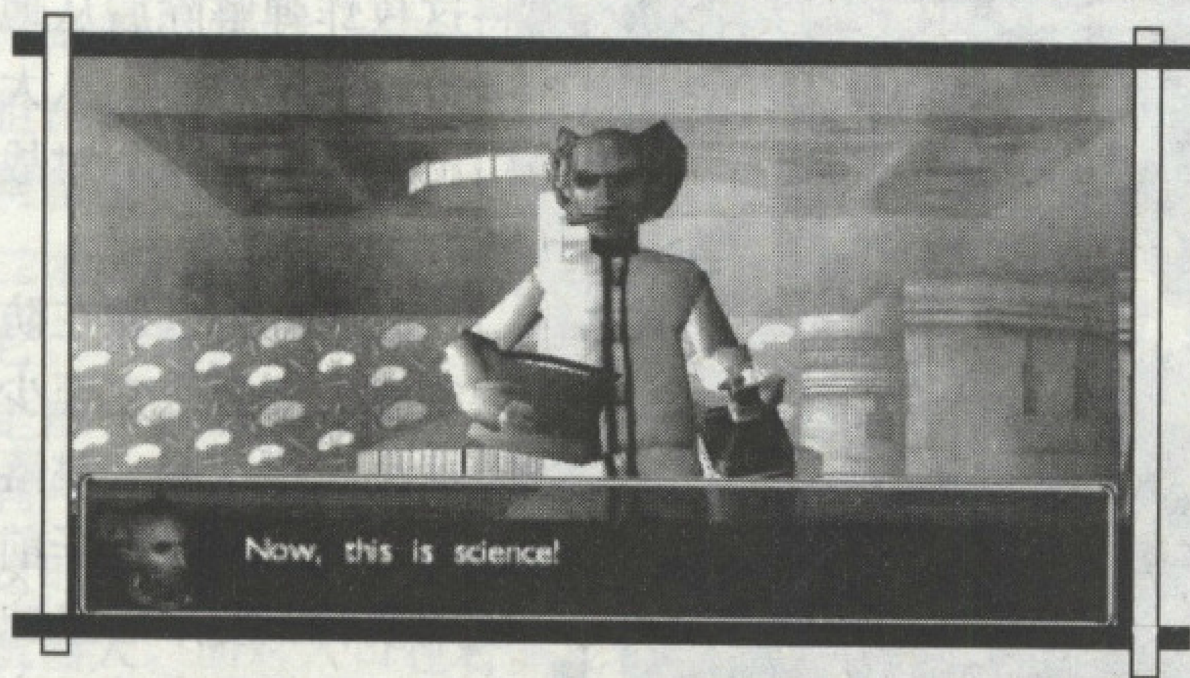
在接下来的房间中央有一座小型的火山，周围有三名Bifs，杀掉它们后由气流飞到上方可拿到斗篷和

肉块，返回房间由另一侧的隧道离开。在下一个房间里先解决四面墙壁上的激光炮（每个激光炮后面都有一道门），要用狙击模式来打，然后跳到上面去杀那名Bifs，再打下面的圆核，启动中央的风扇，跳上去飞到原来有激光炮的位置，进入那几道门，其中一道是原来的入口，另两道可得到一些装备，最后一道门则是出口。

来到下一场景，对面的孵化巢中会不断跳出敌人。往左边跳过去有一道气流，在旁边拿到跳跃狙击飞弹后随着气流升到空中，看到两条通道，飞进去可分别得到斗篷和苹果，在空中得到物品后再迅速飞回到气流处，返回到隧道里。

在入口处切换到狙击模式，用跳跃狙击飞弹分别射击两边的墙壁，使它击中两侧的圆核，在这里的操作要反复实践多次才能找准位置，注意观察右上角窗口飞弹的走向，以此判断射击的位置。当洞口两侧的圆核都被击中后，两岸的平台都会探出一段，这样Kurt就可以飞过去了。

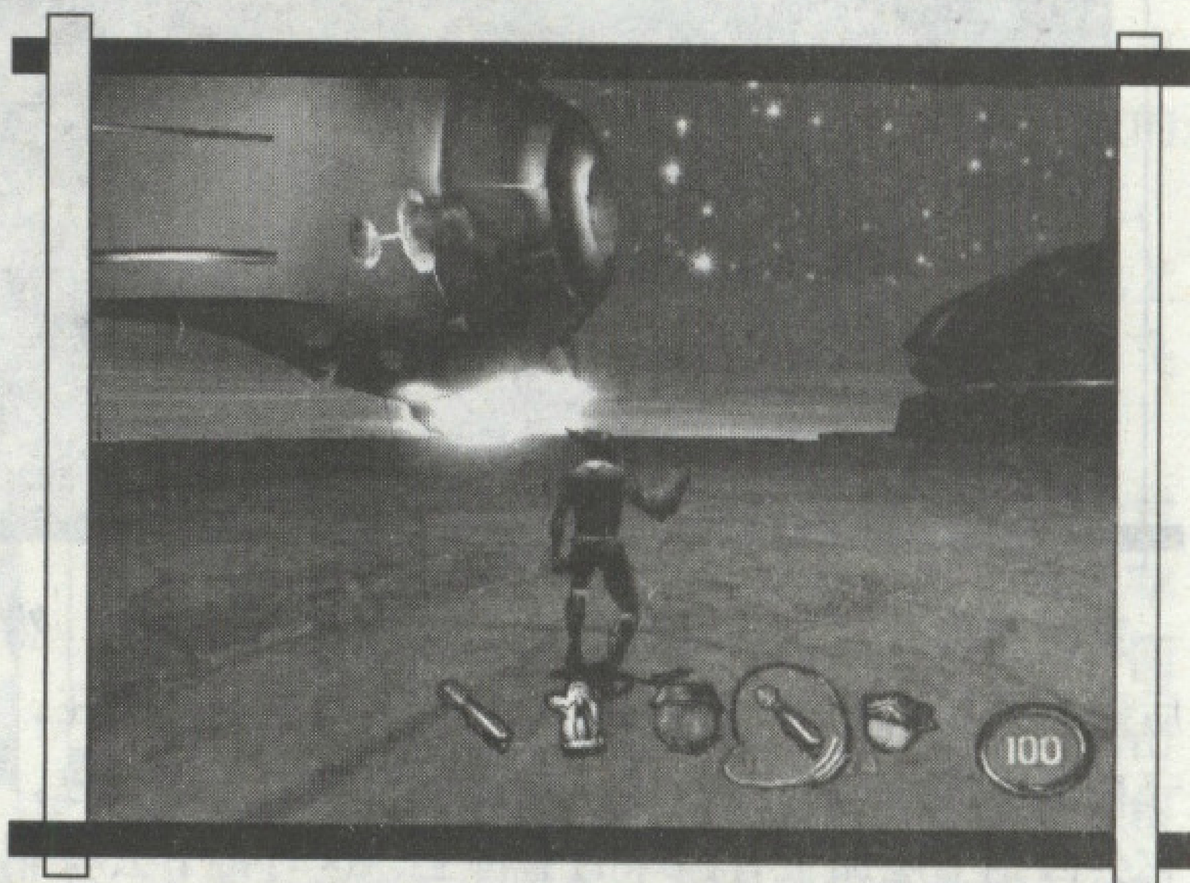
进入对面的隧道，里面有好多激光炮，最好使用斗篷穿过这里。来到广场，先在四周收集装备，有狙击防护盾、超级机枪和苹果等，然后进入中央的房间会看到倒悬的Max，将它解救下来后Schwang会出现，在第一番的战斗中切换到狙击模式，射他眼睛三次，他会推倒屋子与Kurt展开决斗，这时要首先狙击他的手掌，击中数次后他会把Max抛过来。接着观察他所站立的位置，当他站到墙壁巨大手柄的前面时，快速



击中手柄的顶端，这时顶部会射入一大束光芒，将他的生命杀掉大半，只要两次这家伙就会被打败，本关结束。

LEVEL 5.Jim Dandy,Earth Orbit 2:47PM

这一关又是疯狂机器狗Max出场。返回吉姆号后解决三名跳舞的异形，到左边拿到两支乌兹枪，然后打碎中央的地板跳到下面。这时会有小怪物冲撞过来，尽快在周围的壁上找到通道，打碎栅栏冲进去。从另一端出来是一个有圆柱的房间，地下是两层扫射的激光线，由空中的横梁跳到对面梁上拿到两挺机枪。跳到地面上，一边跳跃避开地上的激光线，一边跑到墙边去打那四台电脑。将四台电脑全部击碎后射线消失，会有火焰小怪物出现。这时在地上找到缺口跳下去，那些火怪物会穷追不舍。继续找出口往下面跳，一路跳下几层终将它们摆脱。来到焊接车间，先消灭那个孵化巢，然后消灭剩下的敌人。在房屋中央打碎地面跳到下面拾起电池，然后从墙上的通道出



去，来到图书馆。

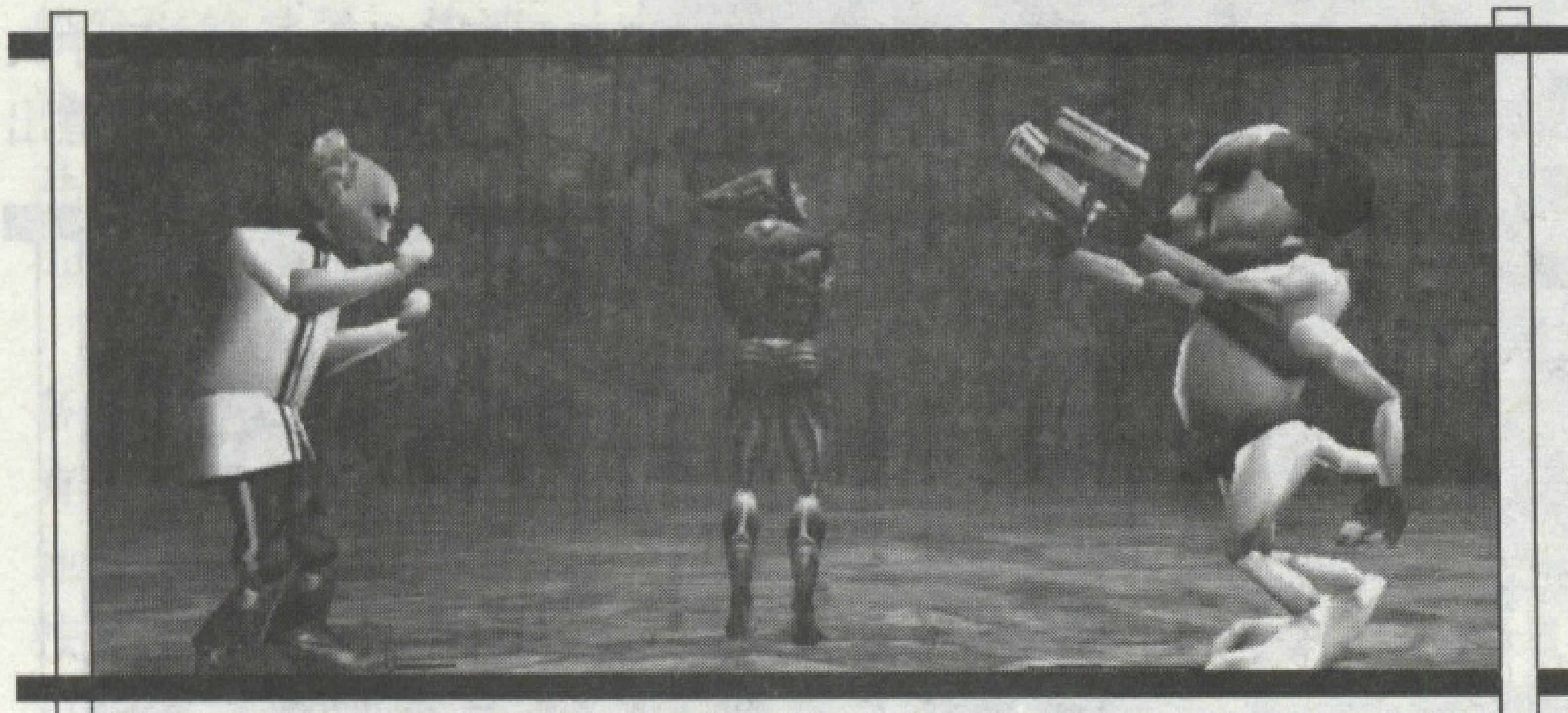
拾起乌兹枪后沿着右边的书架通道疾跑，路上会有一些火怪物袭击，在拐角处还有机器怪物Bottrock和在空中飞行的家伙。杀死它们后继续前行，在右壁找到通道出去，在下面走廊里的墙壁上找到不少装备，由最后一条通道出去可看到许多培养瓶，上下共四层，在下面三层都可找到一台控制电脑，打碎它们可启动一个浮板，由它升到上一层去。

在第四层的墙上找到通道出去，穿出有管道的房间，由走廊来到一个有四道门的地方，会遇到火怪物的攻击，这时只有白色台阶的那道门可以进去。来到厕所尽头，用枪打穿墙，跳下去是一个迷宫，绕出去后来到装满板条箱的储藏室，这里的怪物是杀不完的，总有五六只的样子。在房间的一个黑暗角落，墙上有一道栅栏，跳上二层可到达那里，打碎栅栏来到另一个储藏间，跳落地面后前行几步，用枪打碎左边的箱子，走到一根悬在垂直管道上的横梁上，注意不要去拾那些东西，往右跳下去落到壁边的梁上，然后再一级级地往下跳，最后落到地面上，拾到飞行背包、电池和霰弹枪等东西，最后得到一个气泵给背包加满了燃料。

在这个充满酸液的房间里还有一只浮动的气泵，在房间的另一端则有一条竖直的管道。下面要做的是跟着那个浮动的气泵飞到房间另一端，一边飞一边补充燃料，最后由竖直的管道飞上去，穿过走廊是一座天桥。这时如果背包里有至少15点燃料就好办了，当

天桥断掉后迅速飞到对岸的管道上，由此进入墙壁上的通道。如果背包已没有燃料则要费点力气了，首先要向后退并跳到下面的管道上，再跳到断桥残骸上，一边杀敌一边由浮动的断桥残骸跳到对岸去。

穿出通道看到一个深井跳下去，一段动画后与另一只机器狗开打，这时要跑上天桥收集一些装备，然后到最高层天桥的一端找到那只机器狗充电的所在，守在那里的路口上攻击它，直到它的血槽变成红色，它会回到下层那个有圆球的平台上，这时再下去将剩余的血打完，救出博士即可过关。



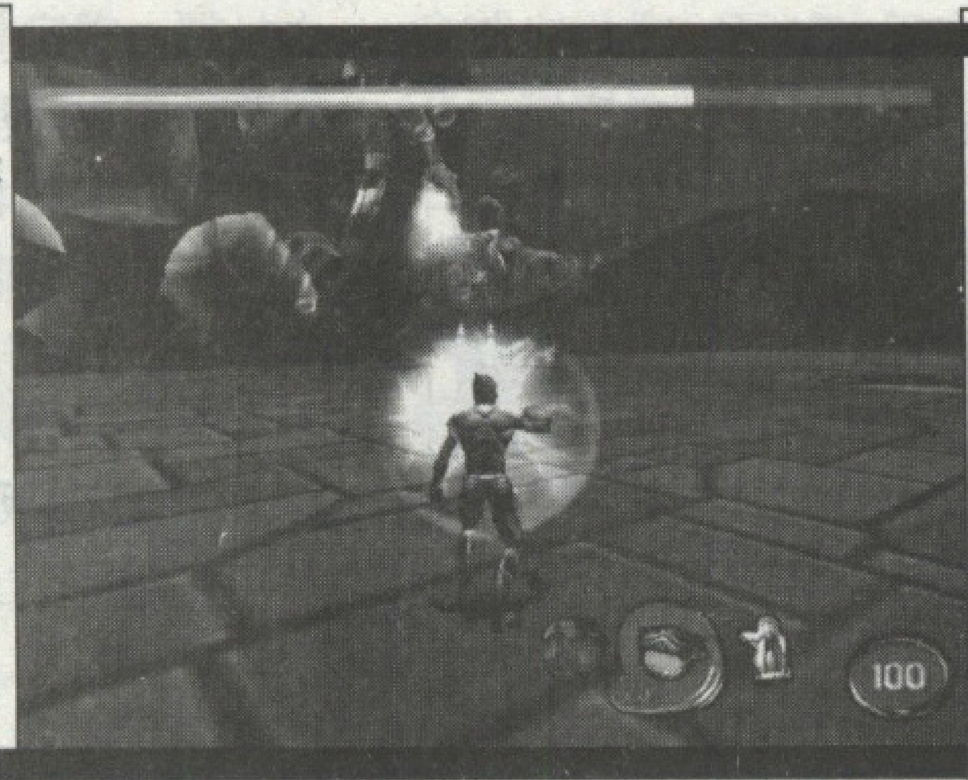
LEVEL 6.Jim Dandy, Earth Orbit 4:23PM

Dr. Hawkins博士沿走廊前行，遇到怪物BFB，待它离开后要去解除启动的定时炸弹。这时有二分钟的行动时间，先注意观察地上插着四根电线的东西，每根电线连着一个按钮，按照上面红灯指示的顺序来踩按钮，一旦踩错顺序就会引起爆炸。四个按钮分别在两根管子上，一根在地上，一根在高空的横梁上。高空的那个需要从蓝色的台阶跳到管子上，然后往右跳到最后一根管子，上面有X形标志，使用梯子爬上去，跳到墙裙上走到左边的横梁踩按钮，其它的三个就好解决了。

解除炸弹后通过蓝色台阶的门来到船桥，用原子土司机（左手土司机，右手面包）杀掉这里的小怪物，在地上拾到Baguette，用它和土司机配合使用同样可以杀敌。回到有炸弹的大厅，进入有绿色台阶的大门，在走廊里有一段地面炸断了，从这里要跳到空中的五个平台上，到达走廊另一端。博士只能在平台上停留两秒钟的时间，因此动作必须一气呵成。到达对岸后面临着下一枚炸弹，四个按钮都在对面的平台上，这里时间充足一些。先由钢轨跳到左边，在X形标志上使用梯子爬上平台，四个按钮的踩踏顺序是右上、左下、右下、左上。解除炸弹后沿走廊往右走遇到一群怪物正在围攻食人植物Kermit。得到两桶饮料后不要用掉，用土司机和面包上前将这些家伙清理后再与Kermit交谈，这时走廊墙上会出现新的出路。进入曲折的长巷，在尽头可找到一个传送点来到另一处所在。

接下来又是一个炸弹，这次共有六个按钮，底层地面二个，二层平台一个，最高层平台三个。炸弹的指示灯从下至上的顺序是一到六，闪动的顺序有几种组合，只要掌握第一个按钮的位置就不难应付。一号按钮是从起始点跳落地面后对面较远的那个，三号是地面的另一个按钮，二层平台上的是第五号按钮，找到离指示灯最近的那个X形标志使用梯子，爬上管道后向前跑到尽头，再使用梯子，如此爬上三层会看到一个有三个按钮的平台，最远的那个是第六号，最右边的是第四号，最左边的是第二号。将这枚炸弹解除后，在大厅角落里出现一个新的出口，同时下面也有敌人开始攻击。快速跑下去，利用梯子爬上平台，由新出现的出口离开，在长巷里面还有一个传送点，出去后又要解除一枚启动的炸弹。

这枚炸弹共有八个按钮，假设指示灯从下到上为一至八，另一侧对应的按钮分前后两排，前排从左至右为五、一、二、三（按钮二在墙上），后排从左至右为八、四、七、六。将这枚炸弹解除后从地上拾起一桶饮料，从大门出去便要与Boss对战了。

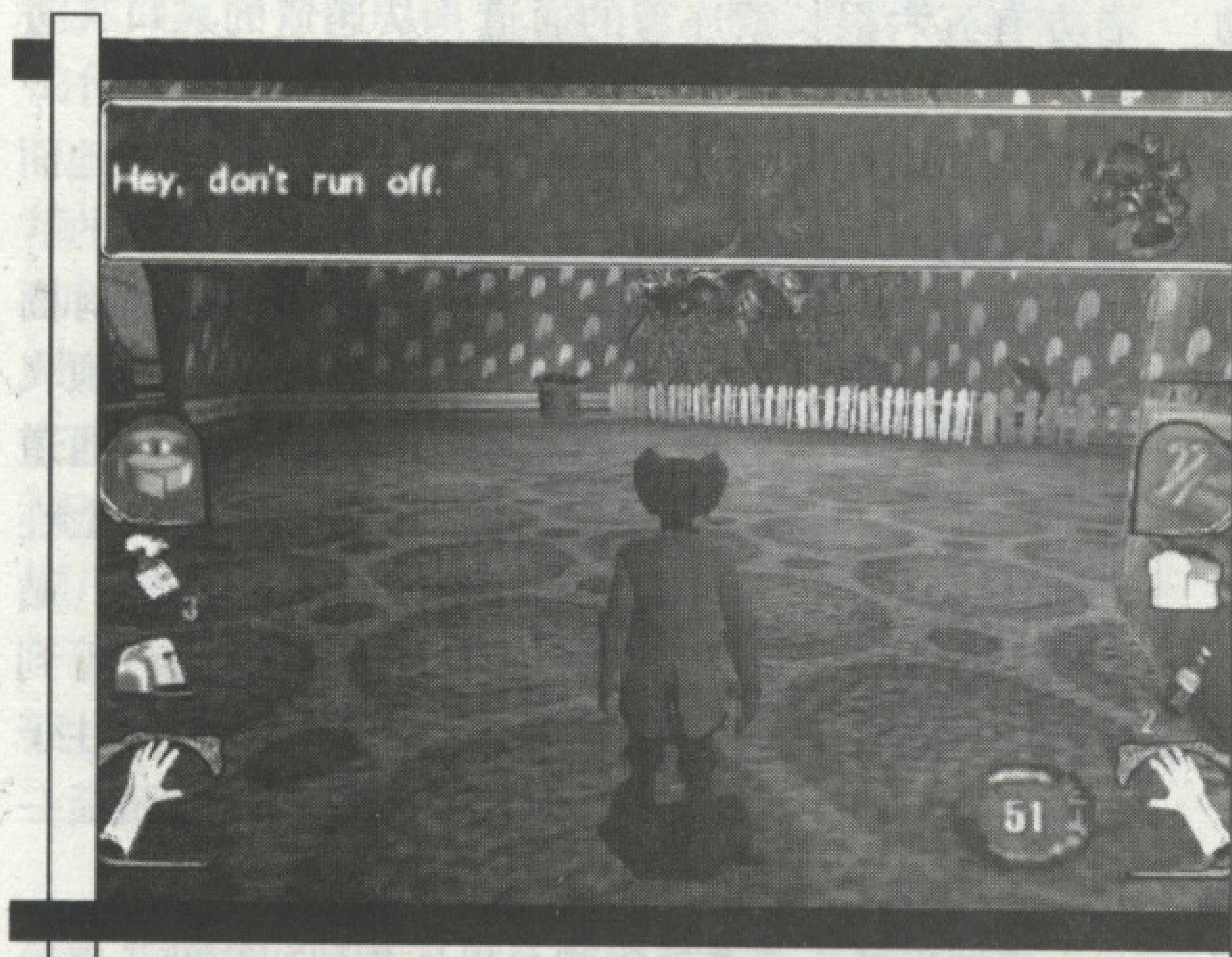


这个Boss也躲在防护罩里，要打败它至少需搜集三桶饮料。跳落地面，站在那堆箱子前使用饮料，变形后迅速爬到箱子的最高端，当那个怪物飞近就跳上去狂抽它的嘴巴，复原后再用饮料变身，如此三次最终将它的防护罩打掉，然后用土司机和面包就可以将它打死了。

LEVEL 7.The Upper Reaches, Swizzle Firma, 2:40PM

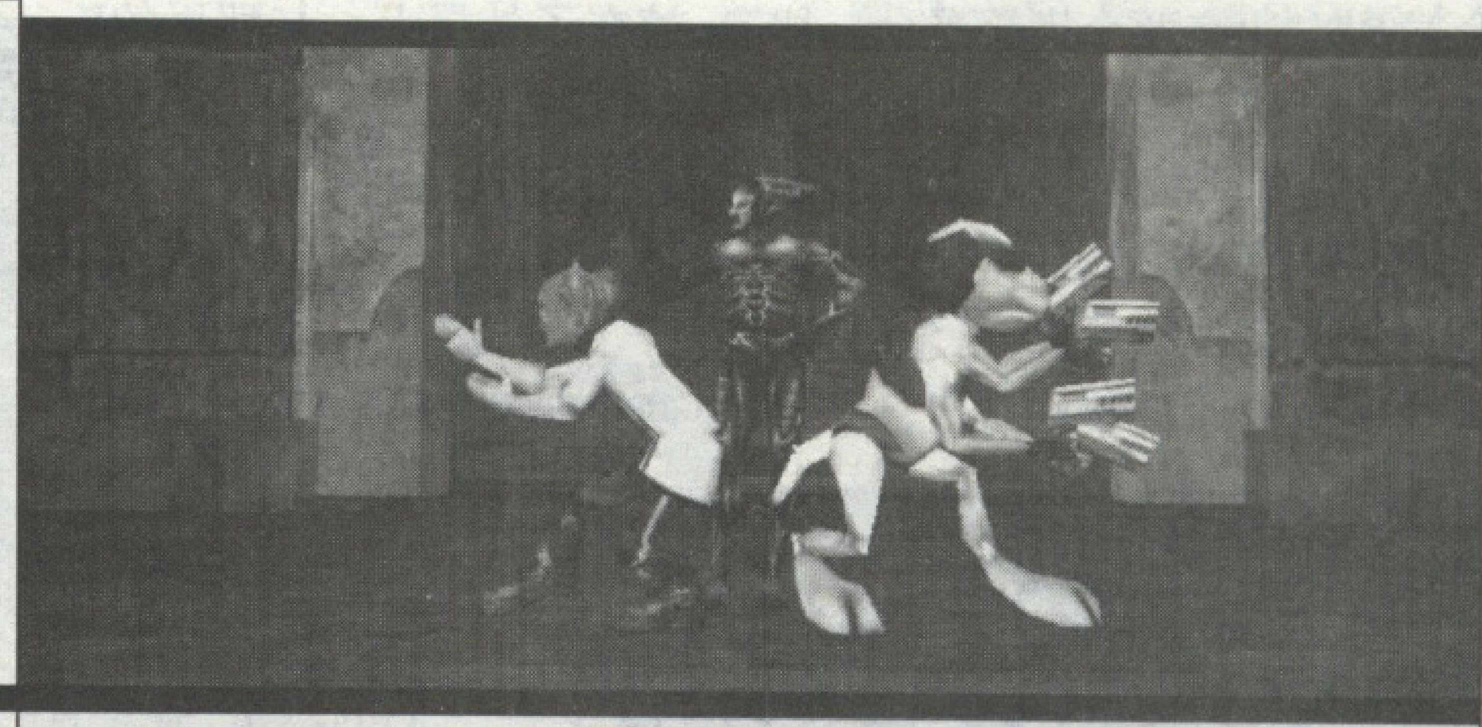
开始时Kurt在天桥上奔跑，那只飞船会一路追赶轰炸天桥，必须在天桥断掉之前冲过去，遇到岔路右转，从尽头进入一条隧道大门。来到一个房间，用狙击模式射杀两只机器人，毁掉空中的三挺机枪（入口

两侧各一，飞船排气口有一挺），然后再杀低处不断落下的敌人。站到风扇口看到右侧排气孔的圆核被激活，将它射灭后左边的也被激活，跑过去射灭后那个风扇被启动，乘风扇飞到管道上方落在二层走廊里，



射掉空中第三个圆核，再回到底层去射中央排气孔的第四个，然后返回到二层走廊尽头，由启动的风扇飞到第三层。

在这个房间里往左走，在网格管道的下方找到一个隐蔽的圆核，射灭它后到房间的右边找到手榴弹，用它炸开地上的防护罩。跳下去，摧毁几挺机枪，在走廊尽头拾到几枚狙击炮弹，然后跳回地面，到右边用狙击炮弹去炸那条网格管道，找到第二枚圆核，射灭它，再跳到地下的走廊，到尽头又拾到一组狙击炮弹，这时上去杀掉两个机器人。面对入口在右侧找到一个六角形的小台，站到上面对着空中粉白色的六角形发射狙击炮弹，炮弹会弹下去炸掉栅栏里的圆核，然后跳到下面的走廊里会发现出现新的通道。



由走廊跑出去来到户外，空中的飞船依然发动攻击。桥被炸断后往下方飞入一道大门，出走廊来到一个房间，先消灭几个机器人，在空中有三条垂直的船舱，打破它们的防护罩会落下三个圆核，它们是不断上下跳跃的，将其全部击灭，然后跑到入口右边的船舱下边，乘风扇升上去，消灭四挺机枪，再到左边的船舱里消灭机枪，进入最后一个船舱可找到出口离开。

下一个房间有一些机器人，要将它们甩开一定距离再狙击射杀。在这个房间有两只大球，它们分别被装在两只容器里。先打碎右边容器的防护罩，通过圆孔狙击里面的大球，一只圆核会弹出来，另一只容器口向着空中，打碎它后站到入口的前面，切到狙击模式朝入口上方一寸处发射狙击炮弹，炮弹炸到大球后也会有另一只圆核出来，将跳跃的两只圆核射灭。这时跑到斜坡的顶部看右边的容器上方，可找到第三只圆核，射灭它后会出现四个机器人，全部杀掉后地上的栅门会打开，跳下去沿走廊上的几个风扇飞上去，最后来到户外。

避开空中飞船的攻击，向下面的圆形平台飞去，在上面拾到黑洞手榴弹、激光炮和苹果，由传送点来到一扇大门前。进入下一个圆形大厅，出门往左走看到柱子上的圆核，射击后会出现几名敌人，全部杀光后再走到第二根柱子，看到另一激活的圆核，接着再次杀光敌人，如此将所有柱子上的圆核击灭后，可看到空中柱子上的光线聚成一团，跳到底部去杀四名机器人，这时凝聚的光线会在地上打开一条通道。

由这条通道到尽头来到另一房间，杀掉两个机器人，射击空中跳跃的圆核，这时风扇启动，升上去同样射击圆核，由风扇飞到第三层，如此飞到最顶层（后来不用再射圆核了，甚至敌人也不用杀，只要跑上风扇就行了）。从通道跑出去来到户外，沿通道前行跳到停机坪上，遇到Shwang驾驶的飞船，它会陆续投下一些敌人。Kurt一边射杀它们一边用狙击模式打飞船身上的小圆球，将它们全部打掉后飞船就坠毁了，最后与Shwang对话本关结束。

LEVEL 8.Lower East Side, Swizzle Firma 4:23PM

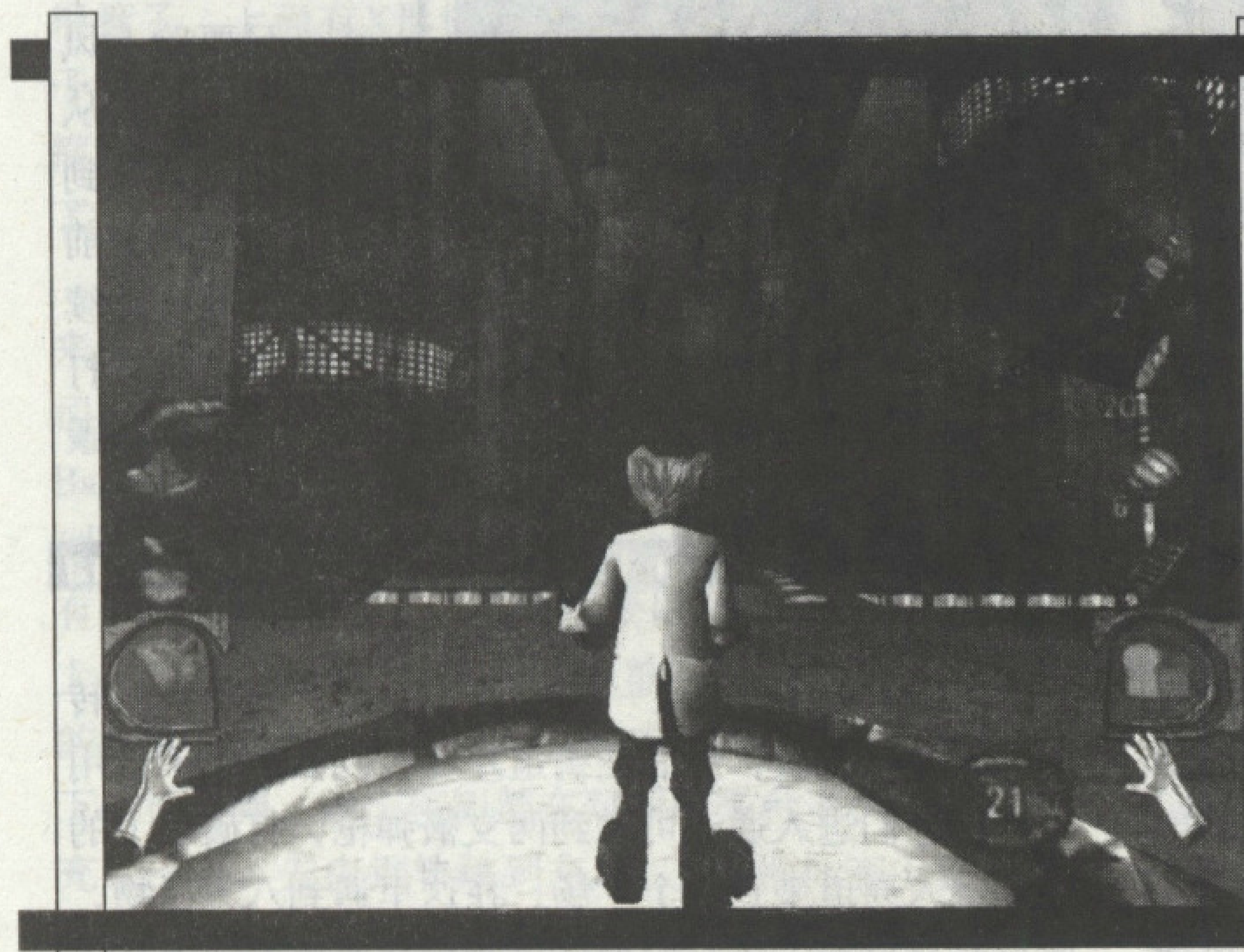
Max由开始的街道一端一直往前跑，到尽头右转两次，左转一次，最后在街道左壁找到四只箱子。用枪打碎它们进入通道可拿到两支霰弹枪，打破墙上的玻璃跳入通道来到一个广场，在这里遇到八只怪物，两只两只出现，将它们全部打倒后从蓝色的通道进入

下一个房间。

当走进房间时警报响起来，用枪打灭空中闪着白光的灯，左右还各有一个红色的枪塔，全部打掉后正中间的小门会打开。射灭小屋天花板上的灯，这时对面的门会打开，出走廊来到空中巨球上有许多屏幕的屋子。

首先乘蓝色升降机跳到中央巨球的环形平台上，然后再分别跳上蓝、红、绿三色升降机升到空中，射击天花板上三种颜色的基座。三个基座破坏后空中的巨球会掉下去，在地上砸出一个巨坑，这时乘升降梯下去，从巨坑往下跳落到空中的一根圆管上。拿到电池后从管子尽头走上钢架，转身看到管子入口，跳进去，这时迅速消灭左墙上挂着的三只飞船，然后会看到一段动画。又有一只飞船过来投下一些敌人，将它们消灭后跳上飞船的斜梯进入内部，跳上操作台踩下那只红色按钮，利用飞船的火力打开下面的大门。

返回地面，由打开的大门进入，在里面拾到电池和原子飞行背包。在中央的圆形建筑上有一些垂直的立柱。飞到第一根立柱的顶端，再继续往右上飞去，等燃料充满后再往右边平飞，到那个喷绿色气体的出口上面歇息。然后继续往右上飞去，在较高一层的喷气孔或立柱顶端歇息，等落到最高的立柱上面，往上可看到并排四个探出来的横竿，背对圆形建筑，往上方跳到横竿尽头的平台上，转身再往上可看到建筑壁上有不断伸缩的平台。这时左边有两个横竿平台，往左边飞到第二个平台上，由此再往建筑壁上的伸缩平台上飞去，利用它伸出的片刻补满燃料，继续往右边飞过去，这样飞过六七个伸缩平台可找到一根立柱，落到它的顶端（墙上有一个电话似的装置），由这里再飞到第二层的横竿平台上。这时横竿被压弯，平台下沉，在它压到底部之前迅速起飞，落到相邻的横竿平台上。如此将二层横竿所有的平台踩遍，建筑上方会出现另外的由低至高的伸缩平台，由这组平台一路往右上方跳过去，最后落在空中一个圆形平台上，在右方有五六根长索连着的通道，从通道的入口飞进去。



出来后来到一片幽蓝海底样的区域，这里的地面是不能接触的，因此要进入对面通道的入口须飞行过去。从通道里出来后往上连飞两层平台，站到最高处可看到左边的一排柱子外侧各有一个平台，往左边一路飞过去，跳到最后一根柱子平台上，由此可直接飞到对面通道入口。



出通道在火箭发射控制室再次看到Shwang，虽然在上两关里它被打得狼狈不堪，现在又躺在床上打着点滴，但还是没有打消摧毁地球的念头。这时玩家只有二分半的时间来打败它，为了争取高效率，此时务必将四只手全部装备上武器，大致两分钟就可以解决了，它的血不用打完就会掉下去，接着Max过去拆那枚火箭，可惜已经来不及了，它随着发射的火箭一起掉在了外星上，与那里的Kurt会合在一起。

LEVEL 9.Swanky Swizzle Heights, Swizzle Firma 7:19PM

游戏一开始Dr. Hawkins博士驾驶吉姆号穿过陨石群，这里操作移动的幅度要尽量小，因为惯性很容易使飞船撞上陨石。落到地面后发现自己来到了异形的母星，接下来要寻找回到吉姆号的方法。

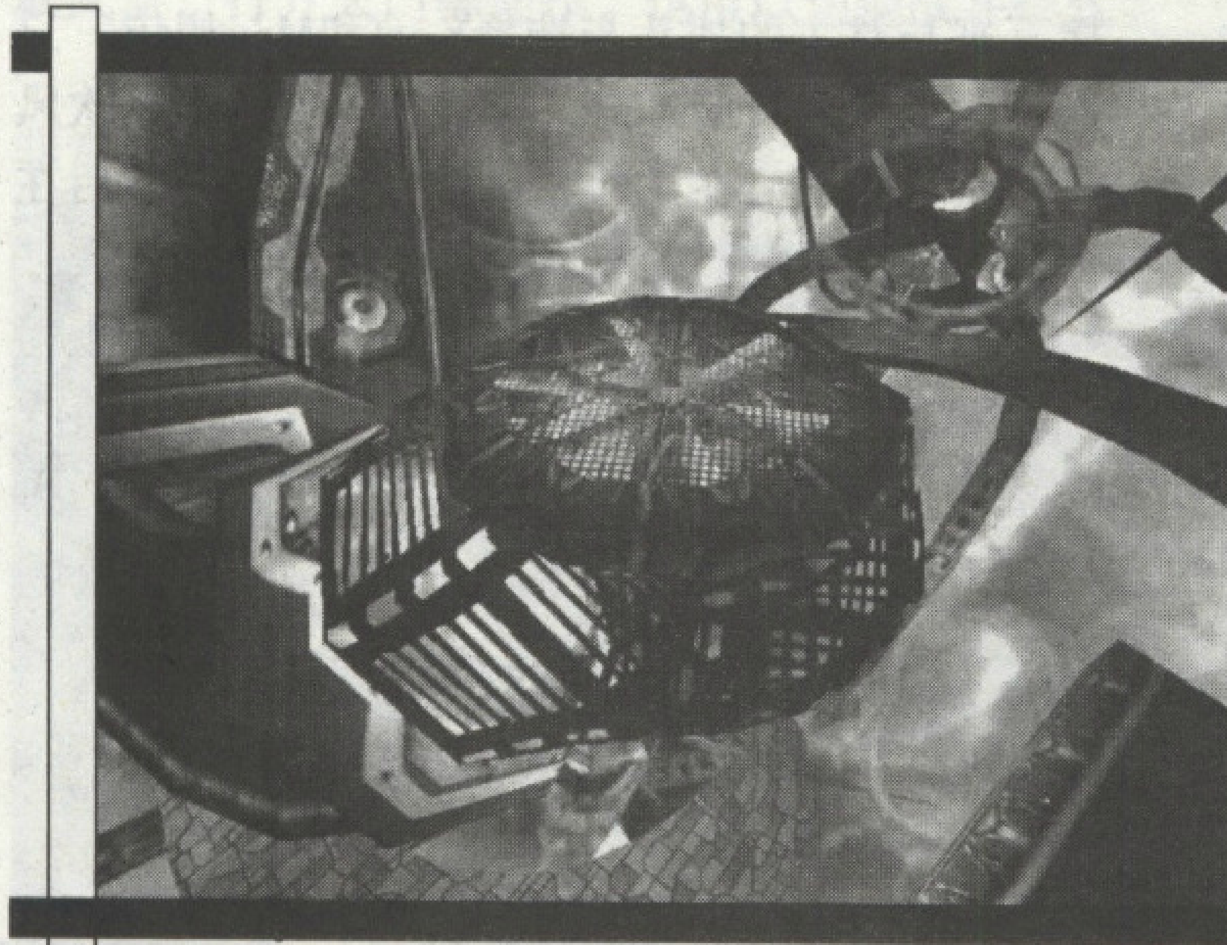
从广场前方的门进入走廊，在里面遇到少许敌人。在左右横移中前进，避开它们的攻击，一路往右转，出去来到另一个院落，左边是迷宫的入口。迷宫的走法是多样的，注意在路口会偶尔看到路过的尖头怪物，它们走得很快，你跟不上，不过按照它们的方向走就没错了。穿出迷宫来到广场，这时不要与敌人纠缠，收集到圆台上的一件道具后传送台会启动，由传送台离开，返回到那个有电话亭的广场。

跑上斜坡，找到各种各样的面包和两瓶饮料，然后返回来站到蓝色的传送台上离开。来到一条栅栏围成的通道，跑到尽头，站到另一个传送台上。出去后是一个

庭院，在中央会飞出一个敌人阻止你，不用理它，只要跑到对面的传送台上就行了。出去来到一片市区街道，跑到前面发现头上是一些迷宫似的曲折通道。先消灭地面的孵化巢和空中的飞船，将敌人清理干净后由地面标志处使用梯子，利用空中通道依次爬到高空的传送台上。

来到下一个房间，地上有三个蓝色的踏板，对面墙上有四条通道，有敌人在上面走动。这时要用地上的踏板来控制那四条通道翻板，让敌人逐层落下来，最后掉到下面的绞肉机里，将它们绞成绿色的液体后在房间中央的容器里可以看到容量，容器里的液体装满后右前方的传送点才会被打开。注意这里踩踏板的顺序是左、右、中、左。在踩中央踏板时稍停顿一下，等三层的敌人转过身再踏上去。如果中途有敌人走出去，在左前方会出现一名敌人，直至杀掉它，墙上通道才会再次出现猎物。

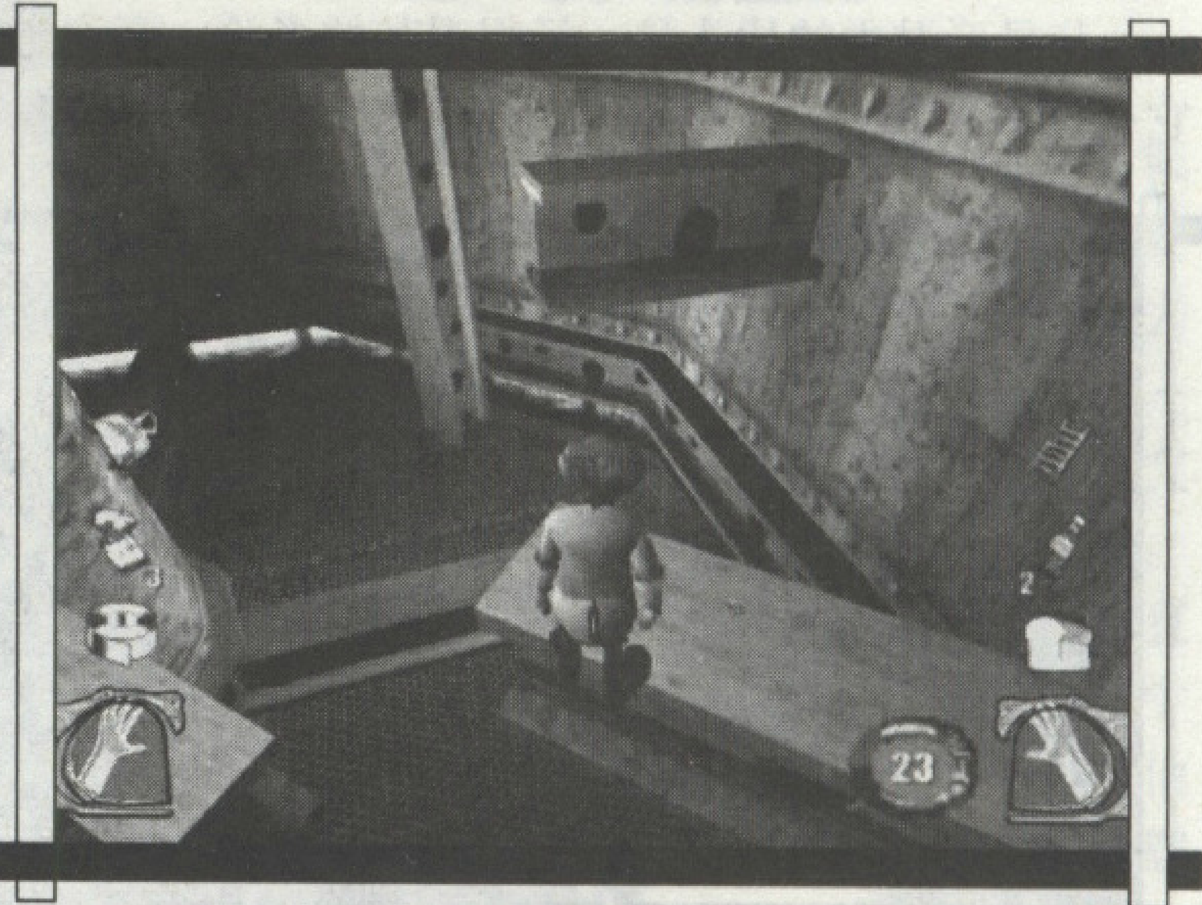
通过两道传送点来到一个庭院，打掉空中的飞船，摧毁地上的孵化巢。这时站到它下面的圆台上，可看到另一个传送点出现，这时往右边跑下去，过两处斜坡由传送点离开。来到下一个院落，先清除空中的敌人，然后再解下一道谜题。在地上有一串环形的灯，有三个红灯不断地移动，这里要使红灯停在蓝色的位置上，方法是利用旁边斜坡上的三个踏板来停住红灯，如果成功会有声效提示。将全部红灯停在蓝色



位置后，另一个传送点出现。乘旁边的平台飞到上层，拾到一件道具，传送点被启动，由它返回到关卡开始的院落。

再次跑上斜坡，在平台上收集再生的面包和饮料。进入平台右边的隧道，出去后面对一条红色栅格的走廊，它的地面是循环陷落的，要等那条黑线过去后迅速跑上去，跳到左侧的空地上，当下一周期黑线闪过后再往前跑，如此四五次就可以通过了。出隧道来到下一间屋子，地上有一些踏板，用它可打开前方的栅门，不过踏板若踩错了就会减少生命，因此要小心了。从第一个蓝色踏板开始，踩的顺序是第二层右边，第三层中间，第四层左边第三个，第五层左边第一个。

出隧道后又是两道有红色栅格的走廊，这次要稍难一些，按照上次的方法跑过去后，来到地上有很多踏板的房间。先收拾掉空中的敌人，地上的小怪物



（Hosers）是杀不光的，还是解谜要紧。跑上斜坡可看到黄色的踏板，在天花板上也会看到几排灯泡，是和地上踏板对应的。踩下平台上的踏板后在瞬间记住天花板上灯亮的位置，地上会有一排踏板变绿，只有踩得正确，下一排的踏板才会亮起，按照方才天花板的灯亮位置踩下五排踏板，成功后平台上会出现一个传送点，收集到第三件道具后由传送点离开。

回到开始的院落，在电话亭里看到有三只小怪物叠在一起，当门打开的片刻就会朝博士攻击，这时将黑麦面包（Pumpernickel）与土司机一起使用，当电话亭的门打开时扔进去，小怪物会一个个被炸出来，最后博士将电话亭改造成小型飞船离开了这个星球，与Kurt和Max会合。

LEVEL 10.The Imperial Palace, Swizzle Firma, 9:01PM

三人会合后，玩家要选择一位去与异形暴君Zizzy Ballooba展开决斗，每人的技能不同，过关的方法也有所差别。

Kurt（困难）：

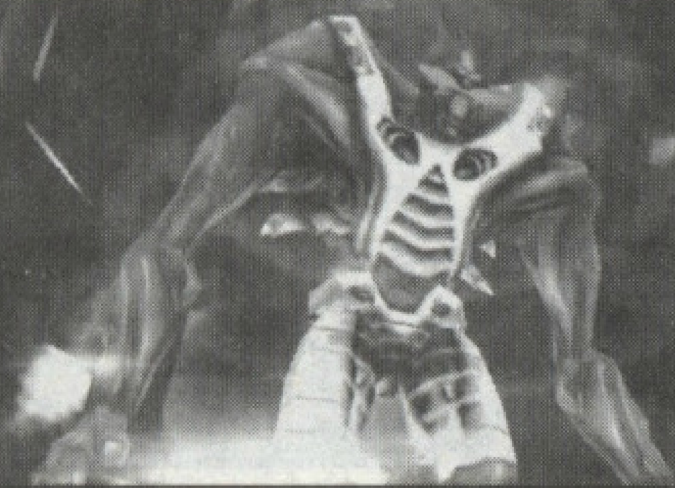
开始时位于宫殿外面，先往右边绕过去找到风扇，飞上去击毁墙上的栅栏跳入通道，将通道里的机枪和机器人消灭，沿路前行拾到超级机枪，看到门口后不要贸然冲入大厅，在门口处狙击里面的三只Bifs，如果被发现马上换上超级机枪来格杀它们。将三名敌人清理后跑入大厅，在空中还有两个敌人，一

攻略指引

个可在地面射杀，另一个要乘墙边的风扇飞到半空中杀掉。在一层找到肉块和黑洞榴弹，飞到上层平台拿到超级机枪。

回到大厅地面，由另一端的大门出去，沿着漫长的走廊来到一个中央有喷泉的大厅，往左边楼梯上去，往右跳到二层平台，沿平台右行看到一道蓝色的石门，穿过去在通道内杀掉两只隐形机器人，穿门过去会遇到等候的Max和博士，三人一起进入王座。

与异形君主的战斗是一场很艰苦的考验，要注意它会好多种魔法，一种是雪花般的魔法幕墙，只要找



出缝隙不难穿过去，如果被打到会跌在地上，损失十点生命。闪电魔法只要适时跳跃就可以避开，当看到法杖发出火光时要尽量地扫射君主。当君主将法杖扔在地上时就要使用熔焰魔法了，发出的冲击波攻击范围很大，最好跳到大殿柱子基座上去闪避。战斗时要尽量与君主保持距离，太近了会被它的尾巴扫中，还会被它的催眠魔法所控制，这样就不能准确地攻击目标了。

在它的血槽第一次被打完后，Kurt会被吸入腹内，这时掏枪朝上方打爆它的心肝肾，这里是有时间限制的，时间一到会被吐出来，这时注意在大殿上收集狙击炮弹。再次打完血槽被吸入腹内后，将狙击炮弹投入两侧的肺里，将肺炸掉后就要摧毁两只眼睛。由于眼睛较高，乘腹中两侧的排气孔飞到上方的血管上，用狙击模式将眼珠打爆，再就是打它的大脑，在大脑的周围有四只圆核，将它们全部打停后君主也就完蛋了，不过这个过程是很长的，尤其是炸肺和打大脑的圆核，要反复尝试多次才能成功，还好在大殿里的炮弹和苹果每隔一个周期会补充一些，每次从君主腹中出来都能找到补血的东西。

Max（容易）：

Max的行动路线要比Kurt直接一些，从起始处正中的大门闯进去，拿到霰弹枪和光束枪，进入下一道门会拿到更多的好东西，不过战斗也随之开始了。这里的敌人会成双出现，大致可以出现六对，将它们全部干掉后前方的大门才会打开。穿出走廊来到那个有喷泉的大厅，上左边的台阶往右跳到二层平台，进入那道蓝色的大门来到走廊。

在走廊上干掉门前的两名守卫，往前与博士和Kurt会合，接下来与异形君主的战斗与选择Kurt相仿，只是在进入腹中时有所区别。首先在大殿上找到飞行背包，进入腹内后用枪先后打掉心肝肾，然后飞到空中去打两侧的肺，最后再飞到眼眶处去打眼睛和大脑。这里打大脑比Kurt稍显轻松，只要装备四把火力稍强的枪就可于瞬间摧毁了。

Dr. Hawkins（适中）

博士以智慧取胜，要潜入异形的王宫大殿需要动一些脑筋，中间也要使用梯子等道具。从起始处往左边走，在墙根处找到一个标志符，在那里连续五次使用梯子爬到围墙上，跳到里面的长巷里，往前跑出去会遇到一些敌人，用土司机和面包消灭它们，同样也可以拾到不少装备。

由尽头的大门进那个有喷泉的大厅，在右边的台阶处使用梯子爬到二层平台，进入蓝色的大门干掉两名守卫，来到前方的走廊与Kurt和Max会合。

接下来与君主的战斗与选择Kurt和Max相仿，只是在腹中的战斗会有所不同，首先在大殿上拾到吹风机，等被吸入腹中后在正前方找到一桶饮料，然后在旁边的深穴处跳上升起的气泡，喝下饮料变成巨人，挥拳将空中的心肾等内脏打碎，两侧的肺可利用土司机和面包来反射进去打爆，接着眼球会落下来。将吹风机装备上，将眼球吹到地上的孔洞里嵌住。最后再乘气泡飘上去打大脑，之后就是过关动画了。

总评 87

制作	Bioware	类型	动作
发行	Interplay	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



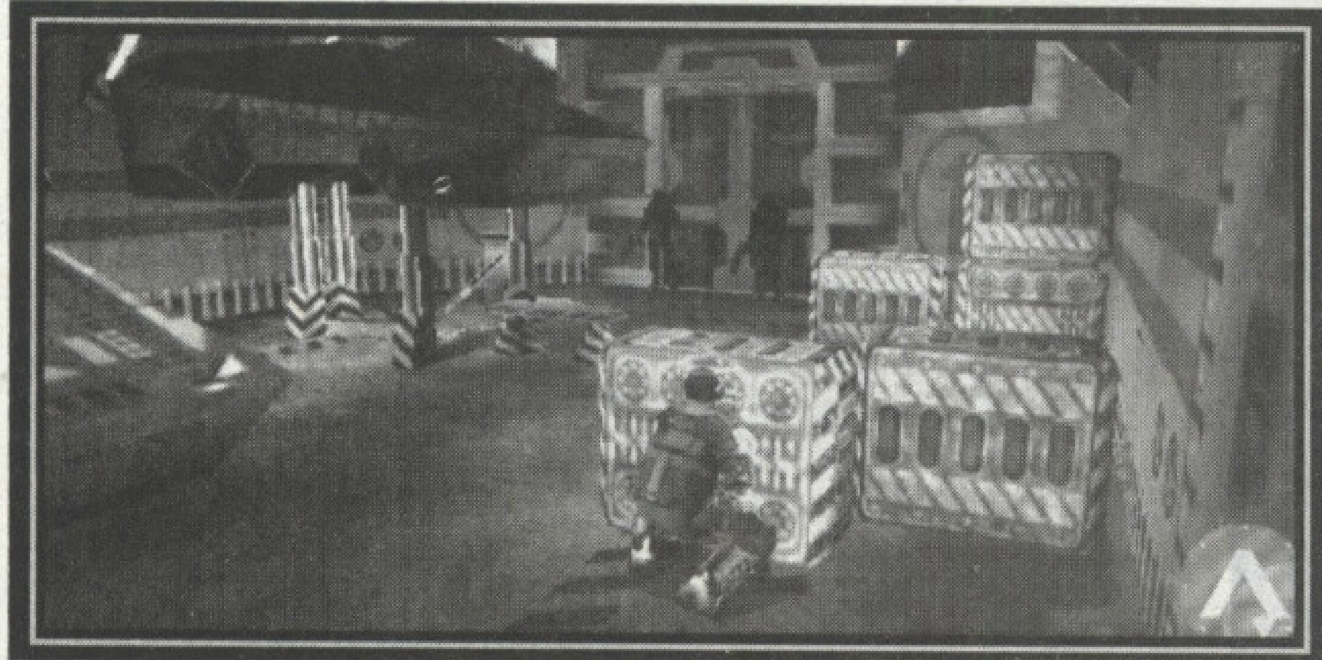
弥赛亚 MESSIAH

辽宁
枫红一刀流

操作指南

以下所述操作键均为游戏默认键，玩家可依自己习惯更改默认键。

附身：当小天使附身于一名角色后，若要转附到其他人身上，只要走到这个人背后，然后按BACK-SPACE键，小天使Bob就会从先前的角色身体中脱离



出来，走到另一个人身上自动附身。注意附身时要隐蔽，如果附身的过程被其他人看到，被附身的角色就会遭到攻击。而不同的人的附身难易度也不同，有的可从前面附身，有的只能从后面。

战斗模式：附身后处于普通模式是安全的，用空格键可切换到战斗模式，这时再按空格键就可开枪了，按Enter键可恢复到普通模式。

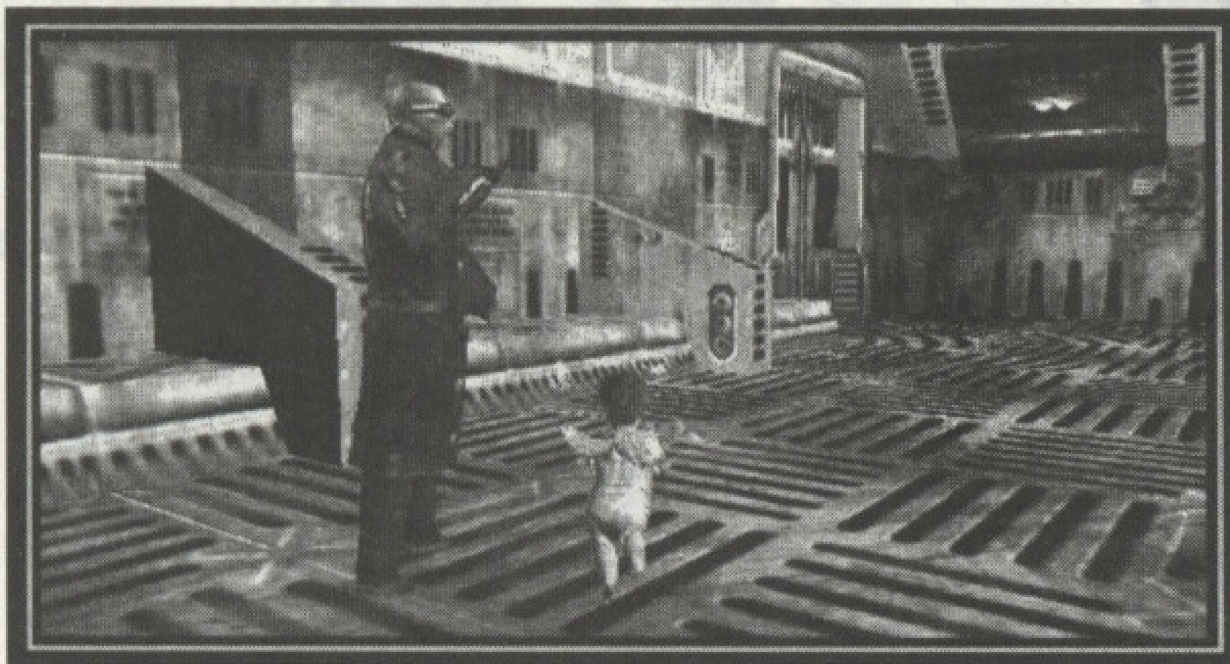
动作：动作键是Enter，用它可完成引爆箱子、拾取武器、打开大门等动作，也可以切换战斗模式。

跳跃：跳跃是游戏中的重头戏，有很多地点要有非常熟练的跳跃技巧才能找到，常用的是在跳起后朝前（或朝上）滑翔，其间不断地按CTRL，可以保持一定的高度。另外如果手里有CHOK枪（冰枪）的话，跳起或落下时只要按住CTRL键不放，就可以用CHOK枪当螺旋桨飞起更高或安全落下（多高都不会摔死，除非脚下没地面）。垂直跳跃时在跳到最高点时再按动CTRL可以再升高一些，按上键头可抓住平台的边缘并爬上去。

第一关 海运区
Shipping Sector

游戏开始时小天使Bob从云端坠落在Faktur城市的街头，附身在一名普通警员的身上，这时要熟悉一下基本操作。在前方有一堆箱子，跳上去后可在顶端箱子上看到一只手印，用动作键按一下手印然后跳得远远的，等它爆炸后拿到一支枪。从一侧斜坡上去，击爆一只箱子拿到弹药。站到门前切换到普通模式，打开大门进入，沿路一直往左边跑过去，下楼梯后在3号门前看到两名科学家，其中一名站在黑暗处离门较近，走到背后附在他身上，然后返回楼梯处（路上另一名科学家会求你解决难题，可以不理会他）。上两层楼梯来到顶端，那里有一个红色光圈，站上去打开电子幕墙进入屋内，打开控制台开关可打开楼下的4号门。返回底层用动作键打开大门进去，里面是个红外线灭菌舱，灭完菌后进入前面的大门，是一个生产车间。在车间的右侧找到两条通道，一个是5号门，另一个是由光栅防护的楼梯，这时跳到旁边的箱子上跳过光栅，沿楼梯跑到顶部会看到一名警员，走到他背后迅速从科学家身体脱离出来，飞越栏杆往左下滑翔下去，在那里找到一系列小平台，一路爬到顶端往前跳到风扇室，在底

部找到三个开关，它们是用来控制空中三个风扇的。第一个开关别去碰，将中间开关按一次，将右边开关按两次，使三个风扇在空中处于不同的高度，然后从一旁的台阶跳上第一个风扇，被风力吹高后再跃到另一个，最后跃入高处的一间反应堆控制室，迅速附到一名操作员身上，将这里四个控制台全部启动，启动电梯。在电梯里有一个控制开关，按住动作键然后再按方向键（上或下）就可以工作了。



乘电梯来到底层，出门往右穿过两道门来到总控制室，左边的守卫先不要招惹，往右边可看到一名来回走动的工人，乘机附到他身上就可以骗过守卫接近那名女司令官了，趁守卫不注意从后面附到女司令官身上，然后站到控制台前打开5号门，在另一个控制台上还可打开转动系统。

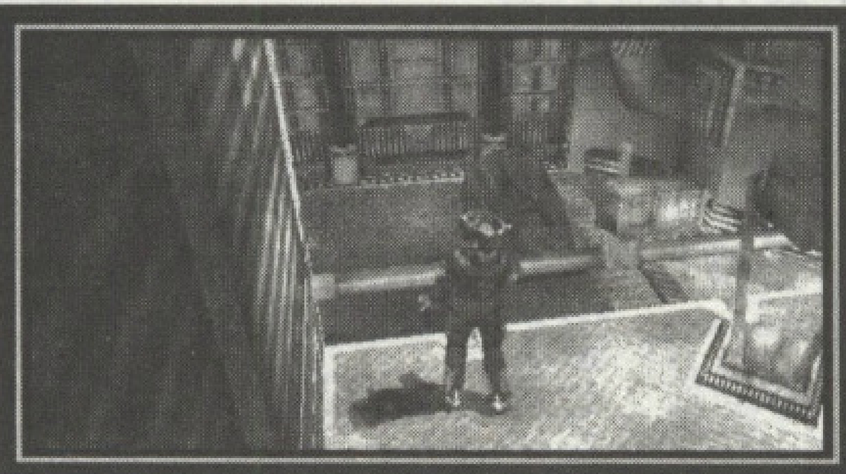
从5号门出来回到原先的岔路口，跳到箱子上拾起机枪，从4号门穿出灭菌舱，再穿过3号门回到游戏的起始地点。站到圆环打开2号门迅速切换到战斗模式，杀掉敌兵（Chot），然后冲入屋子的箱子中间打



游击战，对右边那个拿射钉枪的家伙要格外留意，用侧移步法射杀他，然后附身到一名Chot身上。消灭这里所有的敌人后，在箱子后面找到一支火箭筒，然后打开1号门，离开这里来到old town，如果有敌人存活大门是打不开的。

第二关 老城
Old Town

进门之后左边会有防暴警察出现，杀他们挺困难，用火箭筒炸开左边的光栅墙，上斜坡进入一道大门来到再生工厂，在正前方可看到再生机器。操作台在正上方被光栅阻隔着进不去，左边的斜坡那里还有一道光栅门，注意这时要想办法往那个再生装置里扔三具尸体。首先将控制的警员移动到机器边缘奋力往下跳，同时按Backspace键从那名警员身体中脱离并飞回来，可以看到玻璃瓶里的血浆多了一些。然后从右边平台飞到右墙上方的光栅处，下蹲从光栅下方爬进去（按D键再按方向键），控制里面的科学家按动开关将另一名扔到下面的机器里，最后再按一下开关让控制的科学家往下跳，然后Bob脱离身体飞到安全处。扔完三具尸体后，这时瓶里的血浆也满了，从光栅下爬回来，控制地面上走动的工人打开墙边的控制柜，这时再生装置里升出一个圆柱体，待它从升降梯到达左边的平台后，从工人身体中出来，让小Bob飞到左边平台的圆柱体上，从那上面跳起来可以飞到邻近左边焚化炉大门的平台上，那里有个开关，打开它，焚化炉开始工作，同时大门会打开几秒钟的时间，利用这个空隙飞入焚化间，里面有几只铁桶，由它们往上跳到管道上，然后观察圆形墙壁的四周，从邻近的管道可逐层地飞跳到上面去，最后到达墙上的窗口处，跳到下面的桥上，由此进入下一个实验室中。



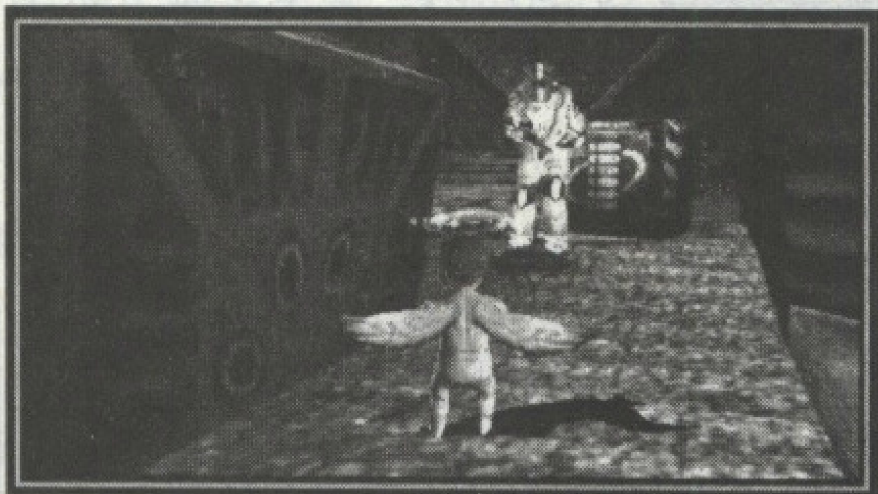
跳到实验室的地面附身到一名战士身上，杀掉屋里的其他敌人，由正中的升降梯上到二层，进入储藏室，里面有几只老鼠和一个老鼠洞，附身到老鼠身上，沿通气孔跑出去，最后来到充满废水和骨骼的房间。

第三关 市郊
Outskirts

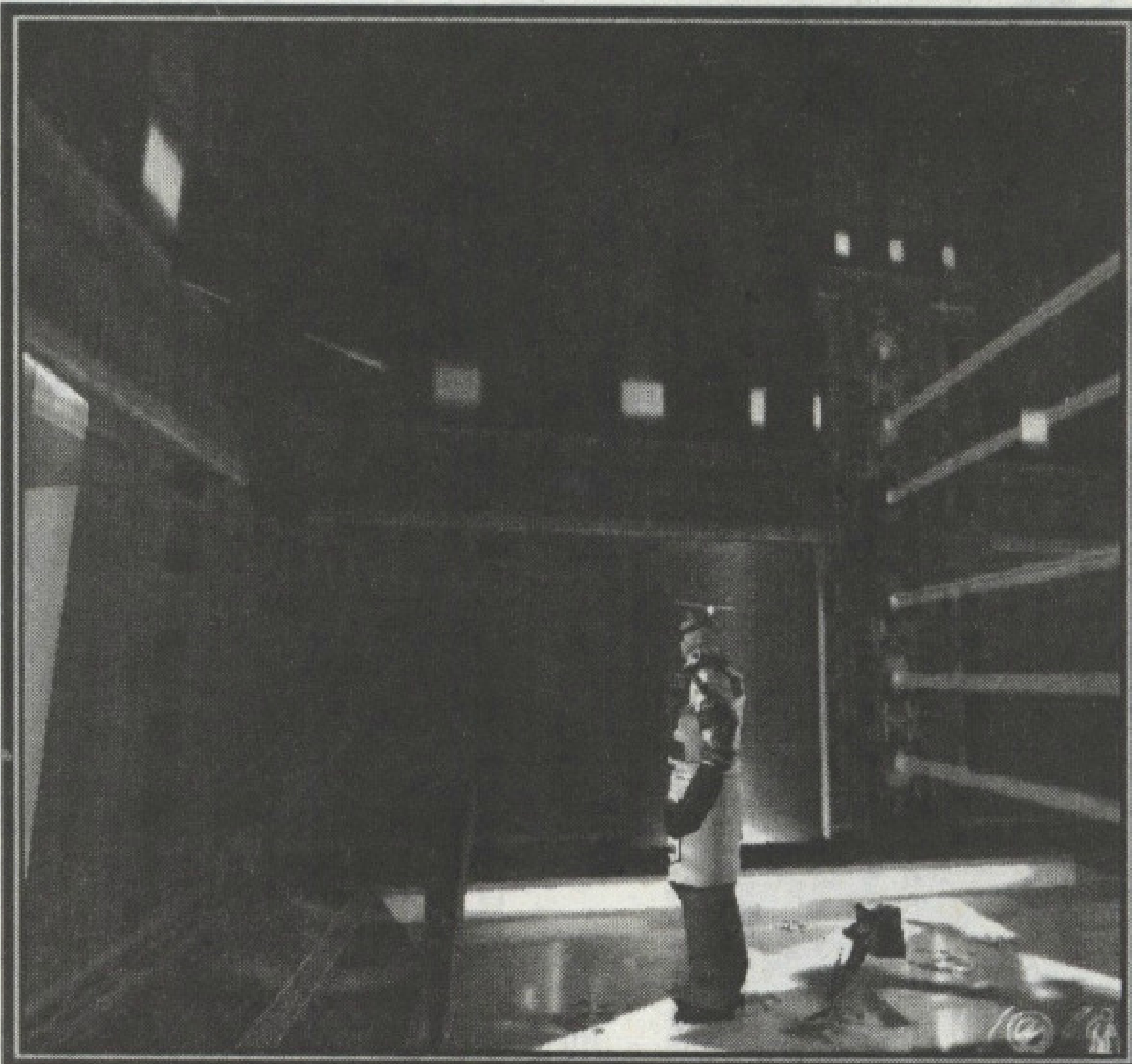
这里有个迷宫要走，要注意两点：一是道路随着水面的沉浮而变宽窄，二是那些骨骼可以利用当作桥梁的。最后到达另一边的通气孔处，穿出去后附在一名CHOTS身上，跳上箱子，按手印炸开通道，利用CHOTS手中的冰枪跳出去（跳起后按住跳键不放），

来到街道上。

这里的街道分左右两部分，左边是CHOTS，那里有道光栅门还过不去，右边则是警察。先到右边与警察战斗，打开墙角一面玻璃，进去用控制台打开左边的光栅门。回到左边，穿过原来的光栅门，跳到一堆桶上，越过另一道光栅门，在这个房间里有几个壁柜，用开关打开可拿到一些武器，其中有一支火箭筒。



走到尽头，用控制开关打开升降梯的开关，然后返回到方才进入街道的入口处，用开关将升降机放下来，升上去后进入一间控制室。这里的两个无人战机控制台还用不了，要找一名指挥官才行。首先跳到右前方的箱子上，由此跳到中央小平台上，那里有个箱子可以引爆，炸开了上方的通道。由那条通道跳过去落到一条管道上，从附身中脱离后往下面飞到底层，在右边窗户可看到一位女指挥官打开了另一边的窗户，由那扇打开的窗户飞进房间（慢了窗子会关上），控制那名女挥指官进入大厅，那里还有三位女性。穿出右边的门上楼梯回到方才有控制台的地方，操作那两个控制台可得到两种无人战机，左边是防御性的，右边是攻击性的，两者任选其一。然后返回到有三名女性的大厅，附到那名有武器的人身上，从左边的楼梯上去会遇到一群CHOTS，杀死他们后打开大门，用操纵杆控制机关炮轰开旁边的光栅门，跑过去进入大门，附到一名警察身上，一路往前杀过去，在箱子后面的大门是可以通过的。穿出4号门是一条街道，那里有个绿色的地方，站上去接受全息扫描，接着大门打开，下楼梯后找到一部有故障的电梯。先进入电梯升上去，这时它会失灵，于是从警察身上脱离飞出电梯，附到一名工人身上跳到电梯通道的底部将它修理好，然后将电梯降下来，再跳上电梯附到警察身上，升上去往左走过桥，上台阶左行可来到下水道区域。



第四关 下水道
The Sewer

脱离附身后小BOB一路往深处飞去，到达底层后沿着唯一的通道往前走，穿出一道门看到丁字路口的桥，往右边走通道会断掉，左侧是几个起降不定的圆台。脱离躯体后由圆台上跳到断桥另一端，小心中间会有一处断掉。到达尽头看到一道黄色光栅门，从光线下方爬进去，附在一名敌人身上，用控制台接通市内电源。完成后进入对面的大门，回到起初的丁字路口，进入对面的门上楼梯。出去是一条街道，沿街道杀过去，在尽头由一道门下面的缝钻过去，再次附身后进对面的门（若沿街道走到头可找到一武器室），回到刚才进入下水道的入口处。

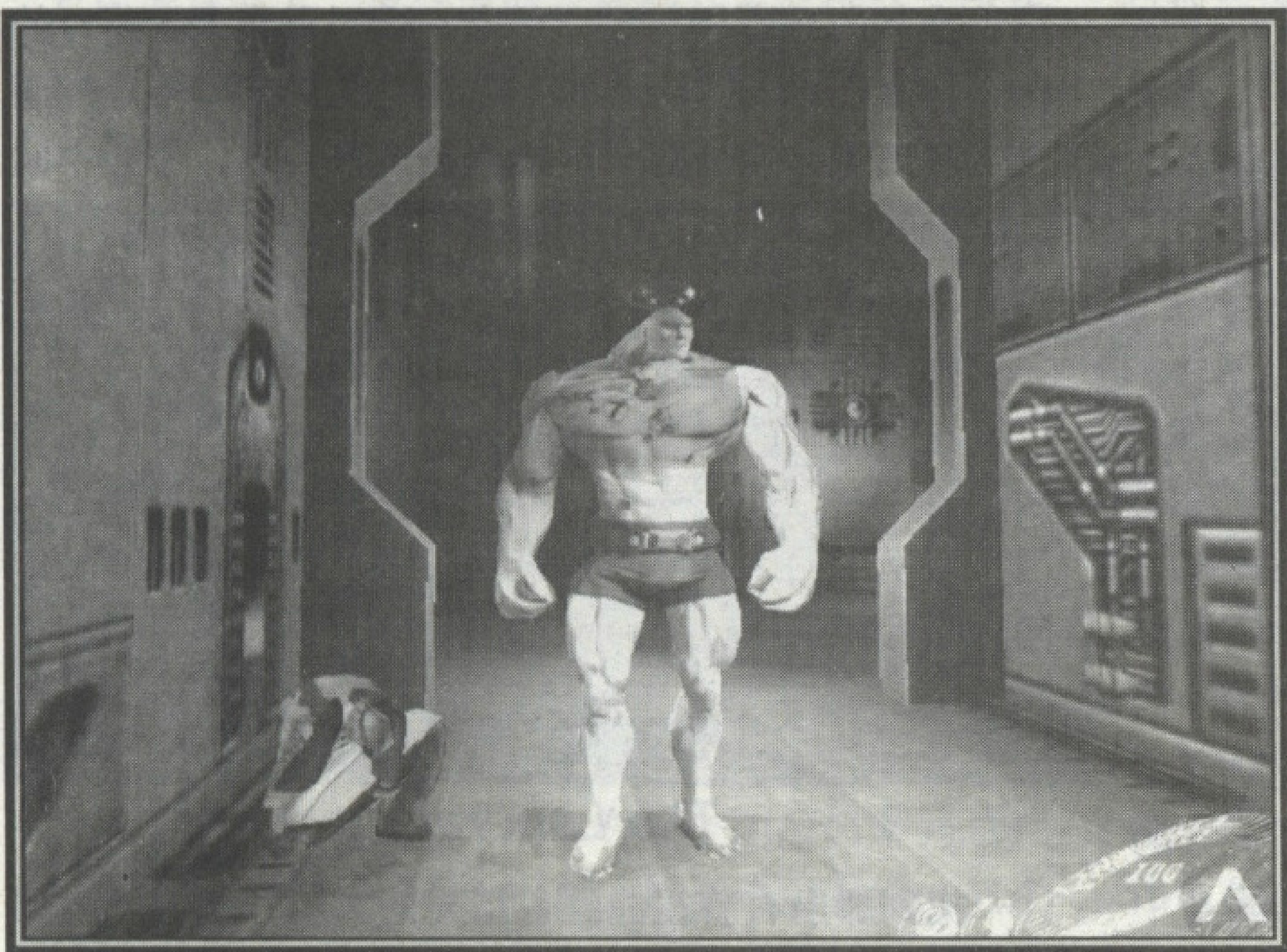
第五关 实验室
The Laboratory

找到那扇有着扭曲红色激光的大门，用手上的火箭筒炸开光栅门（如果手上没有火箭筒，可在光栅门前右转，沿通道进一道门后，有一名警察手里有）。进去乘电梯上去，从门底钻出去向左走控制一名科学家，走到蓝色光栅的门内操作开关。这时系统开始制造怪物，再走到写有LABORATORY的大门处打开它，等怪物出来后飞起来附到它身上，走到右边的大门前站到踏板上，巨兽的重量可打开它，乘电梯上去来到一处所在，杀死法师后看到一段有关魔鬼撒旦的景象，小Bob了解到自己是如何来到人间的。

第六关 仓库
The Warehouse

出门后来到车辆修理厂，迅速附到警员身上，杀死这里的敌人后进入控制室，用开关打开大门。进入坦克修理厂后发现左边的电梯没电力，于是由右侧的升降梯上去，在控制室用开关接通下面电梯的电力。警报响起后有敌人赶来，杀掉他们后从另一扇门出去来到一个平台，门旁有一个工人，附到他身上打开门回到控制室，由电梯返回到先前的房间，到左边启动开关，然后附到一名防辐射人员身上（如果没有找到可乘电梯到地下室去找）。进入1

号电梯，升到三楼去开启一个开关，里面的小机器人降了下去。回到二楼再次将小机器人降下去，然后乘另外一部电梯往下降两层来到地下室仓库，在这里还有一个控制台，再次将小机器人降下一层。最后乘电梯来到最底层的核子控制中心，这里的操控台要防辐



射人员才能操作。启动后，小机器人将防护罩里的装置处理了一下，结果引起了大爆炸，警报响起后按原路返回到坦克修理厂，由大门出去，对面标识着A字的大门现在能够打开了。在进去之前要装备好武器，里面将发生小规模的战斗。

第七关 配件工厂
The Annx

进入Annx后是一条街道，可以看到左边有一道门目前还进不去。沿街道往右转前行，注意前方有个敌人在平台上用火箭筒朝你射击，避开他往左边上楼梯，在里面的控制室开启机关，附近一扇大门的光栅被打开了，这时可以开另一道门收拾平台上的火箭兵。退回街道找到一片下凹的区域（这里原来有一道光栅门），进去后在里面打开控制柜上的开关，这时上方有道门被打开了。

返回到楼梯顶部可看到有根管道，让小Bob跳上去，沿着管道前行绕出很远，最后进入一道门，可以看到地面和墙上有火焰机关，利用它们的间隙跳过去。右转，看到下方是一条横向的街道，左边是一个控制台，右边平台上则是一道大门，地面上还有一些不时射出的激光线。这时对面平台上有个敌人朝这边射击，可以飞过去附在他身上，然后跳到下面，乘激光的间隙跳到另一端，在那里附到一名工人身上，到控制台上打开街道另一端的大门，这时只有三十秒的时间撤离。首先跳到栏杆上飞到空中的一块平台上，这块平台会向前移过去，接着再往前跳到第二块平台上，飞进对面的大门，回到刚才那个下凹的地方。回到Annx的入口处，走到街道左边可看到那道大门已经可以打开了。

进入门内仓库，看到光幕墙上有机枪扫射，到箱子后面避开它，进入右侧那个画有头像的门。进去后跳上箱子飞到天桥上，附身到一名警员身上，杀掉其他人，跳下去跑到走廊的尽头，用控制台打开左方的门。出去后跳到管道上，往前再跳到升起的平台上，在空中往右边跳到一条传道带上，站到箱子上越过前方的两道激光栅门。这时可看到左边有部升降机，爬上去，利用升降机下去，沿走廊到尽头，先按控制开关，然后出门乘另一部升降机来到顶端，跳到一部有白色按钮的移动平台上，按下按钮来到下一关。

第八关 武器工厂
The Weapons Factory

本关开始时让被控制的警员跳到下面的机器里自杀，然后再控制那名科学家。往前走，用控制台打开工厂大门，这时不要着急进去，下楼梯到走廊里控制那名拿火箭筒的家伙，返回来进入武器工厂大门，如果愿意可用火箭筒对付走廊中的敌人。穿过走廊来到武器实验室，站到操作台上控制机枪，结果它发生了故障四处乱射，这时只要蹲在机枪的下方就不会受到伤害了。



让Bob脱离身体朝前方飞下去，落到天桥上后控制那名科学家，打开附近的开关启动电梯电源。进入前面的武器装配室，用台阶上的控制台制造出一支激光枪，然后再用下面的控制台拿到那支枪，走入电梯来到二楼。

这里是方才到过的走廊，走入中间那部写着Courtyard的电梯到地下室，在这里要为激光枪充满能量，不巧的是里面的科学家将桥梁降下去了，操作台也被光栅封锁住了，这时必须找到另一条路到达对岸（此时可先将激光枪放在地上）。首先站到断桥的尽

头，往左边跳到那根U型管道上，站到中央往下看，那里有个旋转的巨轮，对面有一道门，趁横梁转到顶部时跳到上面迅速进入对面的门中，跳上管道往左走可看到一排巨轮在转动（此时若手里没拿激光枪可放弃肉身），从它们旁边的十几个圆柱上陆续跳过去，在尽头跳到管道上，往上爬上斜坡进入大门中，里面就是方才那个被光栅隔离的控制室，在这里将断桥接通并关闭光栅。取回激光枪后将枪放到那个光亮的平台上，然后操纵旁边的按钮给它充满能量，再上前拾起它。



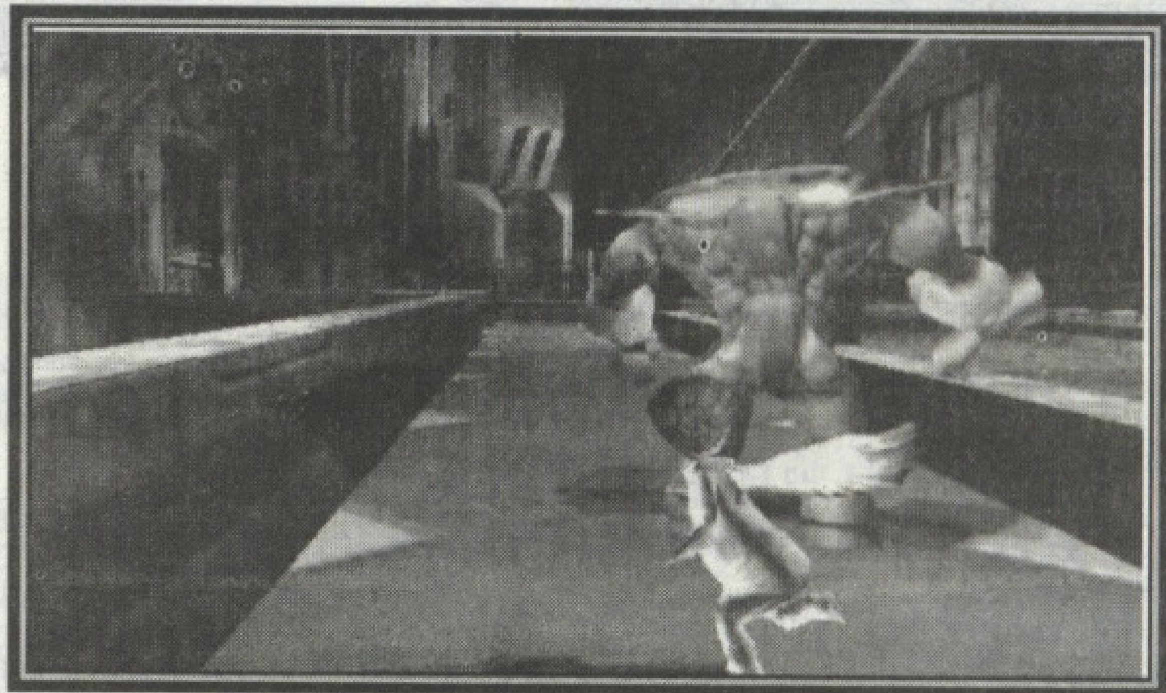
这时可从另一道门出去，也可从恢复的桥梁上过去，不论哪一条路都能回到开始的电梯处。乘电梯往上升两次来到第三层的庭院，下楼梯看到那扇标有EXIT的大门就可以进去了。往左边下楼梯穿过一道小门，在院落的另一边是一扇大门，进去后等空气排净，里面的大门打开，这时就能看到那只庞然大物了，用激光枪可轻易地打倒它，然后再用枪击毁那道光幕墙，出去后会遭到上方警员的袭击，必须快速从正中间的小巷跑过去，穿过门后会遇到更多的怪物，同样伺机用激光枪来对付它们。将怪物杀光后舍掉肉体，打开尽头的矮门，过去可看到墙上有一排小平台，由它们一路跳到远处的巨轮处，沿巨轮上的横梁再一路跳过去，再跳到右壁的小道上，利用巨轮的间隙跳到尽头，飞入一个房间里。穿出两道门，控制一名工人，返回到方才的房间，打开另一道大门可看到一排平台往下落去，跳上去往下落到第二个窗口，跳上去来到核废料工厂。

第九关 核废料处理厂
Waste Plant

跳到对面的窗口上，可看到有个运送核废料的平台在往返移动。跳到它上面到达拐角处，然后脱离肉体飞到空中的横梁上，可以看到前方的光栅门，在它的下方有道门是可以飞进去的。在前方又有很远的艰难路程要走，这里有一连串的巨轮和平台要跳跃滑行，最后可到达尽头的平台，从小斜坡跑到顶端，再跳上两层向上移动的平台，控制那名防辐射的操作员，进入电梯，往上升来到货场，在卡车的左边有一名女指挥官，附上她的身体后走到控制台将卡车后门关上，装货过程完成，然后跳上卡车启动开关冲出去，接下来是一段过场动画。

第十关 俱乐部
Club Kyd

本关开始时位于城市街道，往左边附到一名士兵身上，继续前行杀掉两名敌人，然后脱离肉体飞到墙上的突架上。往前走跳过两道黄色激光，当看到空中三根转动的蜗杆后，跳下去攀住突台的边缘往前边移

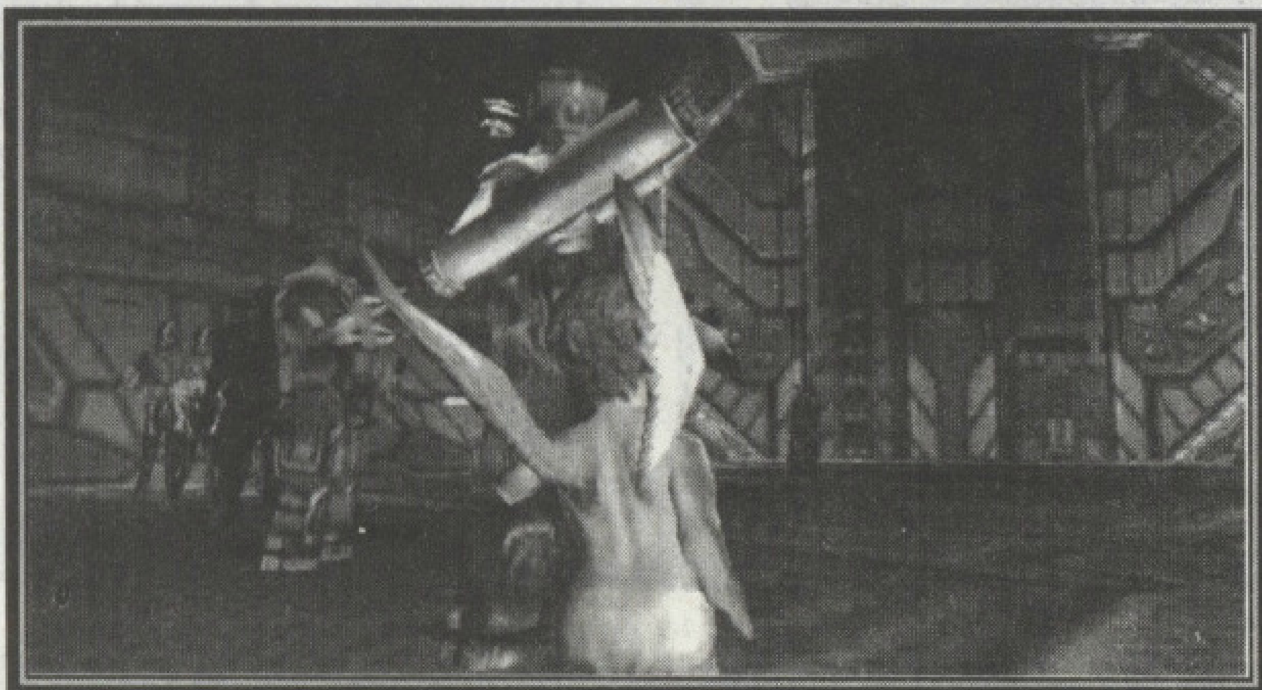


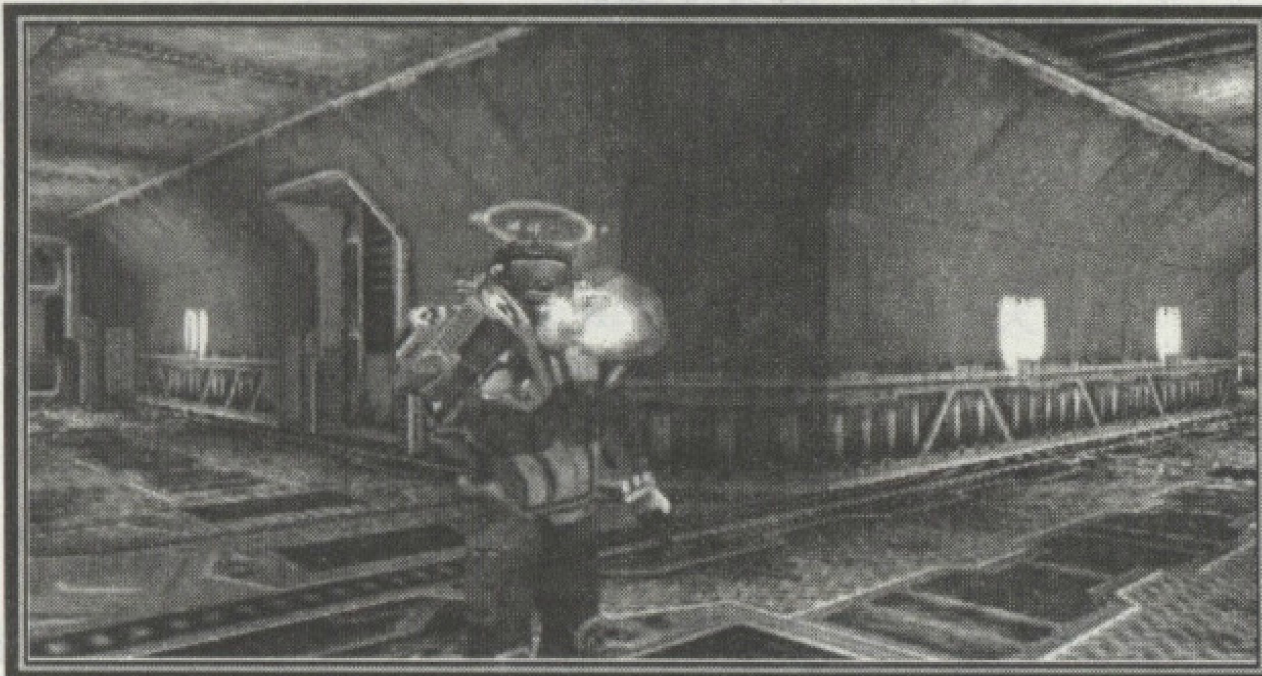
动，越过蜗杆后再攀上突架，往前飞到街道的另一端。

控制站在街头和女子说话的警员，消灭敌人后往前上楼梯，在二层通道上可以看到由防暴警察看守的警戒区，只有高级官员才能过去。于是由楼梯继续上行到三层，进入第二个房间，里面有个高级别的战

警。控制他后返回到二层，通过警戒区，进入前方大门后的杀菌间，再进一道门来到另一边的街道，与一些女兵发生战斗。附到她们身上杀掉所有敌人，到前面下楼梯，穿出两道门来到一间大厅，跳上升降梯来到下层，打开墙上的开关，这时大厅中央柱子里的活塞被启动了。

跳上升降梯来到第三层，跳到中央升起的活塞上，再由活塞跳到上面的平台，杀掉几名女兵，附身到地上的老鼠身上，从墙边的洞穴穿出去来到栅笼里。脱离老鼠身体打开里面的开关，从小门出去可看到穿红衣服的Pimp。控制他从墙上的保险箱里拿到贵宾卡，它是进入俱乐部的通行证。然后走到控制台前





操作两次，坐上地铁来到一扇大门前，进去后在左边的电脑上输入密码进入前面的铁门。

来到桥上脱离肉体，从左边的缺口跳下去，落到平台上控制那名工人打开墙上的开关，这时镜头显示中央横梁上的控制台能源接通。于是飞到那个横梁上打开控制台上的开关，可以看到前方的光栅门打开了，但它是有时间限制的，小Bob必须在限定时间内通过那里。通过电光栅门后，在左边空中看到三个升降平台，陆续跳上去。等到达第三升降平台后往右边跳到壁上的平台，由那里再跳回到第三平台的二层，再往右跳到壁上更高的平台上，然后再跳回到第三平台的三层，由此可跳到前方的桥上。那里有名警员，控制他自杀后解体飞回桥上，爬入桥上的小通道，爬到里端时地面会陷落下去，就势附到一名警员身上，打开控制柜上的开关两次，启动冷却系统的风扇，同时破坏掉拦路的激光。

返回到桥上，往右边跳过去，利用风扇的力量升高前进，穿过一道门后再跳过几道风扇到达一座桥上。这时正前方有一个电梯在上下移动，当它上升时跳到它的顶部，当升到一定高度时注意左边有个破损的栅门可以飞跳进去。进入后前方的走廊会有许多翻转的门，小心不要被打到。在尽头一个房间里打开墙上的开关，这时警报响起，挤压机关被启动，同时空中掉下一名维修工摔断了腿。此时要立刻控制维修工爬到墙边用开关取消警报，解除挤压机关，然后小Bob再次操作墙上的开关打开电梯大门。登上电梯后控制上面的人，到达顶层后进入检查室，将武器放到左边柜里（也可事先把武器放在电梯里），然后将手按到扫描器上，通过检查后穿出前面的大门来到俱乐部。

进入俱乐部后往右转穿出帏幔，看到第一个吧台进入左边的储藏室，里面有名女服务生。附到她身上，然后出去找到第二个吧台，进入左边的门，上楼梯后进入红色的帏幔，里面的休息室里有个房间只有舞女才能进入。于是附到桌上的舞女身上，进入中央的小门后沿楼梯来到舞厅，在这里有一场跳舞比赛，你必须赢得这场挑战才能进入俱乐部的贵宾室（方法是根据地上亮起的箭头按上下左右键）。在贵宾室里控制女指挥官，走入电梯向下降来到军事基地。

第十一关 军事基地

The military zone

走出电梯来到平台上，往左下看可见两名警员在那里巡逻，跳下去后附在巡逻警察身上，进入前面大门。出去后再穿出对面的大门，按下大门旁的开关降下电梯，快速舍弃警察附在枪塔指挥官的身上，用开关升起平台启动那个枪塔。利用枪塔杀掉所有敌人，然后就可以通过所有的戒严区域了。乘电梯往下离开指挥官，穿出院落和几道大门来到一个红色的房间，附在其中的一只老鼠身上钻入通气孔。

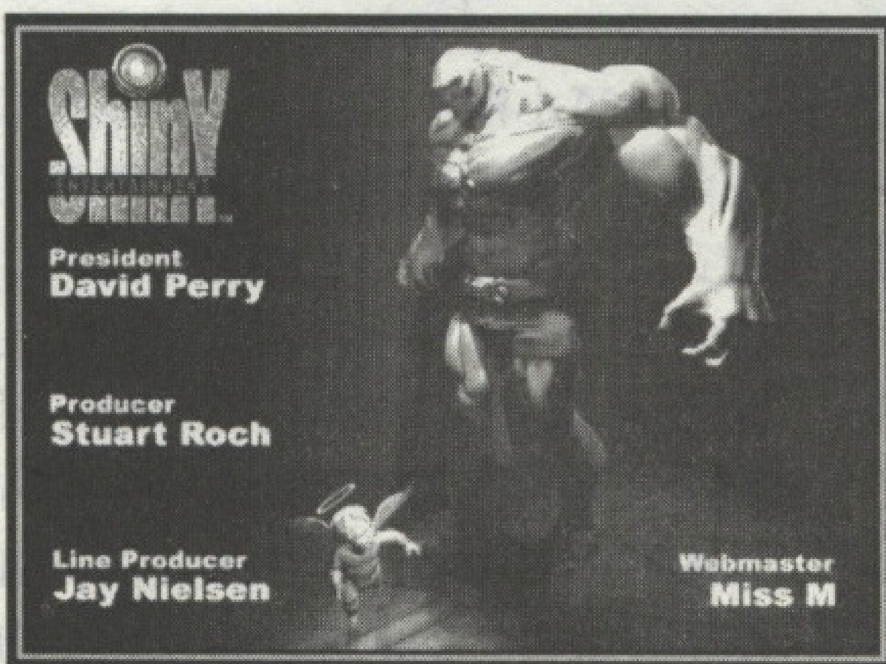
进入迷宫后在第一个路口左转，再往上穿过炉上的洞，来到户外边沿，被空中的鸟带到另一处所在。落地后迅速在墙边找到一个巨兽激活开关，脱离老鼠操作开关激活三号巨兽（这一只最容易附身了）。当巨兽激活后飞下平台从背后附到它身上，这时警员开始攻击，不过他们的火力微不足道，只需原地跳几跳就能把他们震死了。穿过大门沿着通道来到一个密封门，进入刚才有枪塔的那个庭院。在庭院的中心往左

转，在锁住的大门前踩下压力板，消灭门内的一名警员和另一只巨兽，然后脱离巨兽进入传送室。在里面控制那名科学家启动电梯，站到上面准备迎接最后的一战。

第十二关 月球基地
The moon base

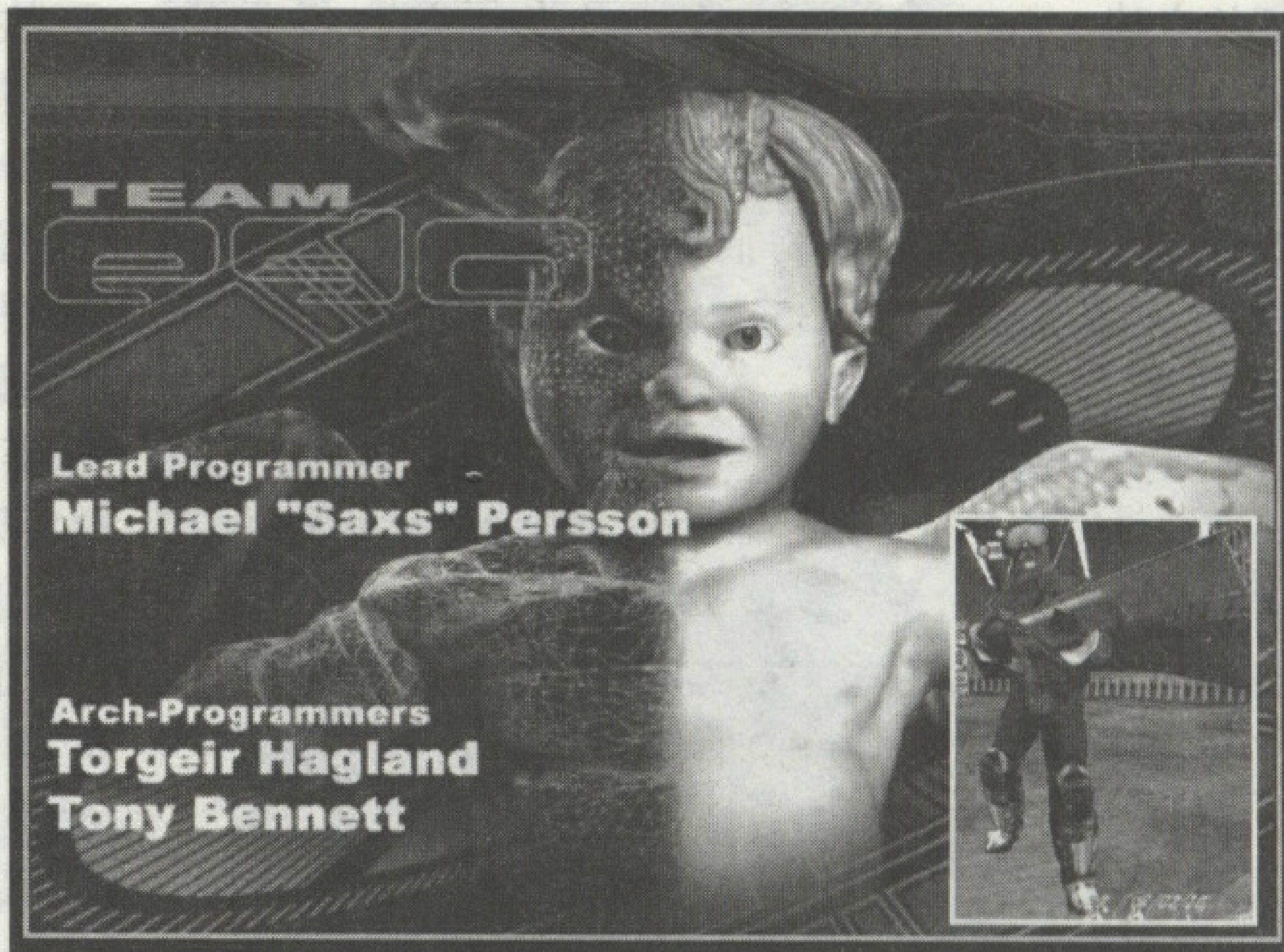
到达基地后面对两扇锁住的大门，一扇通向研磨室，另一扇上面画有五角星形的标记，还有三个开关，两个在左边，一个在右边。站在开关前读完上面的三段日志，研磨室的大门会被打开。进去后发现另一个开关，读完日志后外面的那个五角星形的门会被打开，等血液转换程序完成后穿过那道大门进入电梯里面。

从电梯里出来跳下柱子，落到撒旦正在复活的那个平台上，因为只有Bob才能跳到那里，所以在此之前要与任何躯体脱离。战斗开始后暂时无法攻击撒旦，可先控制警察消灭两个邪恶Bob，然后再控制工人迅速跑到平台四周去启动所有的开关，在这个过程中要小心撒旦偶尔发射的火焰波。当所有的开关被启动后，撒旦身前的防护罩消失了，它立刻扑了过来。此时要打败它就必须利用周围传送点附近的敌人，借助附身和分身时产生的能量波攻击撒旦。由于小Bob奔跑的速度比撒旦慢，所以还需善加利用分布在四个方向的蓝色传送井，及时逃脱撒旦的魔掌。经过一番艰苦的缠斗后，撒旦的魔力终于被击散了。



后记

这部游戏从1997年就开始宣传，经历三年的时间才与玩家见面，在拿到游戏后我迫不及待地投入战斗，发现3D引擎作得固然不错，可是在操作上还是存在一些问题，并不是采用3D射击游戏惯用的默认设置，比如用Ctrl键来跳跃，用空格键来射击，对初上手的玩友来说可能会有一点点的不习惯。此外游戏中的视角自动转换也存在着一些弊端，感觉上视角的变换只与主角的位置和动作有关，而与周围的场景无关，这样一来有时该看到的地方看不清，甚至被一些无关紧要的东西挡住了视线，



丧失了该有空间感和距离感（比如第十关中需要由升降梯飞跳到一个破损的栅门中，实际上你很难在升降梯上看到那个栅门），无形中额外增加了游戏的难度，因为玩者不得不经常需要利用自己的第六感来完成跳跃、飞行一类的动作。

游戏在关卡设计上略显单薄，玩家要做的就是开门和找开关而已。敌人的火力尽管很骇人，然而小Bob也不差，有附身的技能在手，虽千万人吾往矣。只要玩者能不断隐蔽地附身，甚至不费一枪一弹就可以过关了。总体来说冒险的成份多过射击，而在冒险的过程中跳跃是个重头戏，在游戏中跳跃的概念和Soul Reaver中的跳跃差不多（那个游戏的主角也有一副翅膀，不过是断掉的），可以在跳起之后滑行到一定的高度，这给闯关带来了一定的帮助，也使得关卡有了一点新意，所以说附身和跳跃是破这个游戏的两大法宝。

总评 85

制作	Shiny Entertainment	类型	动作冒险
发行	奥美	语言	英文/中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



所有的心

北京 志云

天边好像微微掀开一条缝的锅盖，露出了那么一丝丝光亮，他知道，该出发了。揉揉惺松的眼睛和酸涩的肩膀——唉，该死，不知从什么时候起，自己的身体越来越不顶事了——再挎上背囊，他步出了家门。临走前，习惯地回望了一下母亲和妹妹的房间，这会儿，她们一定还睡得很香吧？院子里传来汽车的轰鸣，他驾驶着心爱的356B CarreraⅡ型赛车慢慢滑出了大门。

抬头望望天，看得出今天是个好天气。今天一定得把赛道好好熟悉一下，不能失手，他轻轻点点头，加快了车速……



Cote d'Azur赛道是欧洲最出名也是难度最大的赛道之一，当然，风景更是迷人，尤其是在黄昏的时候。这么早来到这里，一切都还是那么静悄悄，田园似乎像是熟睡的婴儿，但是到了下午，这里将成为举世瞩目的保时捷2000cc挑战赛最后一站的举办地，最后还要举行总冠军的颁奖仪式，站在台上风光无比。对他来说，最重要的当然是总奖金了，他慢慢想到，嘴角情不自禁地挂上了一抹微笑。

来到起点线，他仔细回想了一遍点火、挂档、加油门、冲刺的过程，然后让赛车慢慢向前开去。前方高耸的峡谷隐没了赛道的去处，每每到此，不禁感叹人的渺小。到了第一个拐弯处，这里技术难度不是很大，并且有护栏保护着，因为赛道的右侧就是蔚蓝的大海。紧接着赛车开进了一条比较直的隧道——虽然被隧道包围的赛道比较黑暗，但是总能给人一种安全感，而隧道尽头的光明往往意味着竞争、争夺、风险。确实，隧道出口紧接着的几个连续弯道才是决定赛车手命运的关键之处，或者领先，或者被甩下。一定要小心，他紧皱了一下眉，尽管前些年已经跑过这条赛道不下数十次，但那都是在赛车车速不快的情况下，如今随着科技发展，赛车性能越来越优异，车速越来越快，要想顺利完成比赛已非易事，何况……他仔细地观察着这段赛道的一花一石，一草一木，同时在心里不断演练着早已熟悉的技术动作……

前方又是一个隧道，但是刚进去时里面很黑，尽管只是一会儿的功夫，也能要了赛车手的命。他习惯地把方向盘打到左边，汽车左拐了一会儿就看见了前方的光明，他的脸上不禁露出了自信的笑容。再前面还应该有个隧道吧？果然，又一条比较长的隧道出现了，过了这里，前方出现了一个小镇，他的心里不禁一紧，到了……

进了小镇的大门，前面出现了岔路，一条向右，在经过小镇的小渔港时是一个弧度很大的拐弯，紧跟着又是一个令人难受的反方向拐弯，很多车手都曾栽在这里；另一条向左，避开了渔港和急弯，但是入口的弧度非常大，并且这段赛道还很阴暗，同样车祸不断。当开到此处时，他熟悉地向右开去，远处波光粼粼的海面令他精神一振。这段赛道一定要走好，他暗暗下定决心，同时眼前浮现出最初的失败以及最近几次比赛奇迹般的顺利通过，神一定会保佑我的，他再次暗暗祷告。

赛道终点前还有几个几乎接近于90° 的拐弯，以及一个狭窄的石桥，难度都很大，虽然也曾经在这里叱咤风云，但是这次他的心里忽然涌起了一阵焦躁感：怎么老是没完啊？同时心里又是一阵惊诧：我怎么变得这么没有耐性了？！

是啊，到底是从什么时候开始情绪变得这么不稳定了呢？是从年初的2000cc大赛开赛之初吗？好像是的，自从新购了356B CarreraⅡ后，崭新的引擎，崭新的驾驶技术，尽管带来崭新的赛车体验和无与伦比的刺激感受，但是他忽然发现自己竟然无法适应这种变化！大概是年纪大了吧，手脚不再那么利索，神经也变得分外脆弱，有时为了比赛的事情整晚睡不着觉，只是拼命地抽烟，好像要忘掉心中无法忘记的伤痛。

所有的心

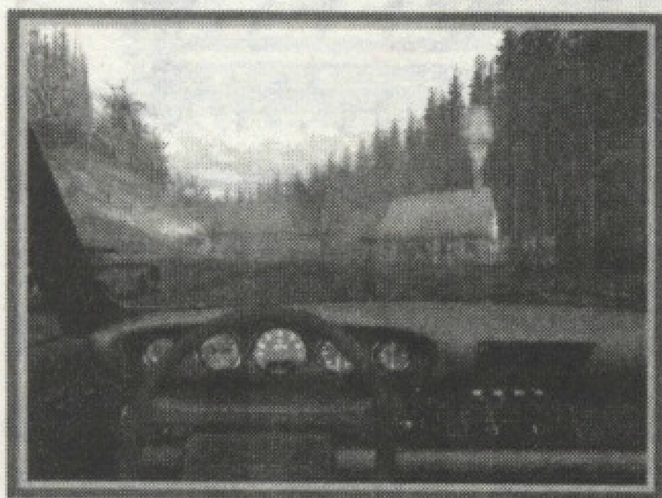
噢，伤痛……

不知不觉中，赛车慢慢地开到了黑白相间的终点线上，而他的思绪早已飞向过去，飞向他曾经的梦想……

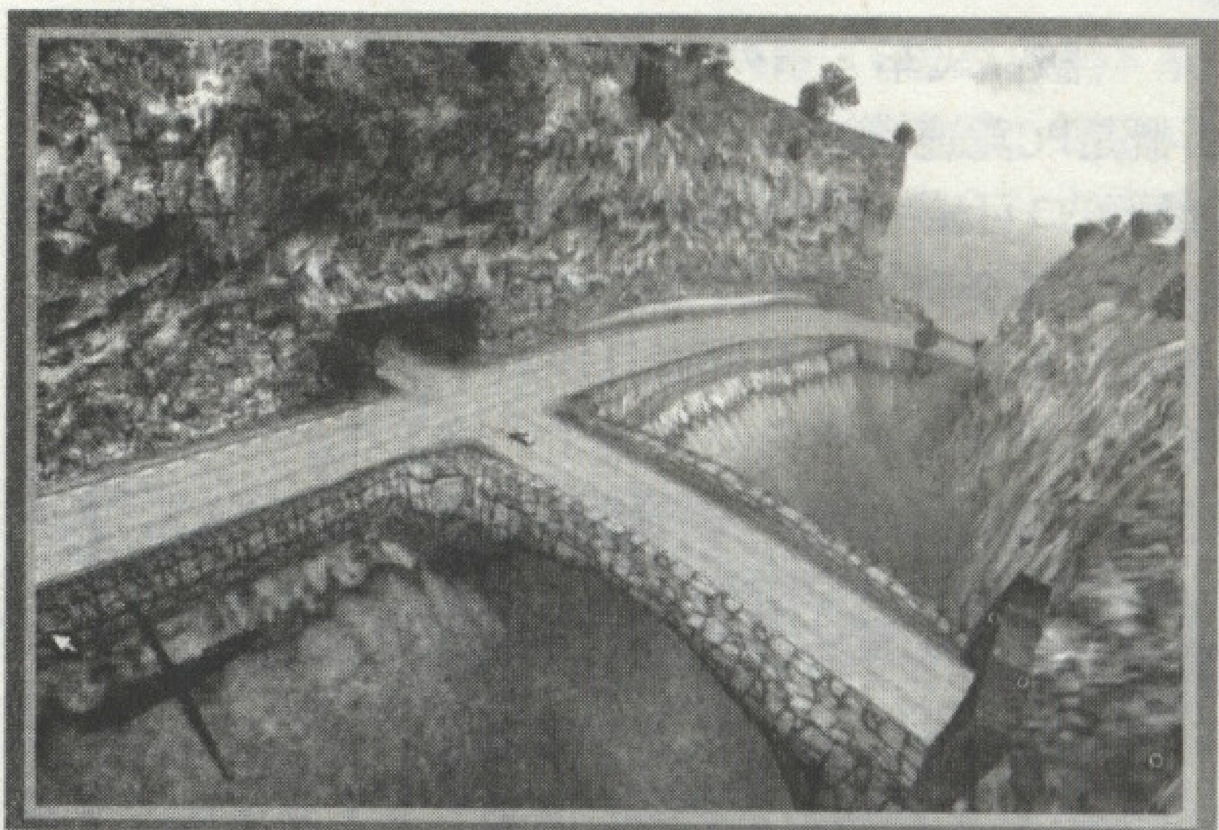
父亲英年早逝，到如今什么样儿他早已经忘记了，只是依稀记得当年在葬礼上未谙世事的自己挂在脸庞上的几滴眼泪，也许，那是他第一次也是最后一次流泪吧？从此，他似乎感觉不到人世的痛苦，亲人的悲哀，哪怕在自己调皮捣乱之后母亲痛心的眼泪也无法将他触动。可是现在他知道，留在记忆深处的母亲那辛勤操劳的身影和未过半百过早苍白的双鬓，将是他心中永远最柔弱之处……噢，还有他的妹妹，这个在人世间未曾体会到足够父爱的小宝贝，从生下来那天起无法灵活挥动的四肢就注定了她还要体味人间更大的悲剧……

1949年，他17岁，但已深谙世事，为了母亲，为了妹妹，也为了自己的梦想——当一名出色的赛车手，他见到了父亲生前好友Rolf，时任保时捷公司试车小组的带头人。在他的帮助下，他当上了一名试车员，但是在初次试验中失败——仅仅驾驶赛车在规定的时间里绕过几个锥体路标，然后做一个急转弯回来。Rolf允许他到赛车俱乐部参加一些单人的赛车练习赛，以熟悉车性和提高车技，条件是将来必须有所成就。他当然没有令Rolf失望，短时间内车技迅速提高，在试车员这一行也渐渐为人所知，当然，还没有女孩Stephanie那么出色。

然后到了第二年，在Rolf的慷慨帮助下，他购买了保时捷最初的356-1100型赛车，并参加了官方的356系列赛，正式成为一个职业赛车手，但是仍然保留试车员身份，这既是Rolf的条件，同时他自己也愿意，既能提高车技，还可以为妹妹治病攒更多的钱。初出赛道，他就大获全胜，囊括当年所有分站冠军，以及总冠军。奖金有一大笔，但他忽然发现，这些钱基本只够维修车辆和购买新款赛车。于是他拼命工作，拼命比赛，拼命赚钱……



时光很快到了，1965年。忽然发现人生如梦，过往的一切历历在目，可是无法做到人定胜天。妹妹的残疾还没治好，中间又发现她患上绝症——可怕的癌症！他与母亲欲哭无泪。而他能做的就是更加努力参加比赛……有时他真不想回到那个家去，但是他不能，因为他知道，道义、良心、责任，还有种不知名的本能促使着他孤独走在人世，忘记自我。



尤其这段时间，家事所累无法令他集中精神，已经好几次在比赛中莫名其妙出岔，赛车也遭到重创，到现在由于一部分资金用去给妹妹治病，已使他的赛车无法修复到原样。昨天Rolf劝告他小心，但是他能怎么办呢？总不能继续接受Rolf的“施舍”吧？他早已经是个成年人了。将就着把过去拆下来的零件装到赛车上，看看状态还可以，关键是要看自己在比赛中高超技术的发挥了。

生活总有不公，不是吗？他慢慢想着，同时把汽车又向起点开去……

“3…2…1…GO！”起点所有赛车在巨大的轰鸣声中冲出赛道，奔向未知的结果。他的出发位置在第三，还可以，有希望在开始就尽量超过所有对手。通过了幽暗的峡谷，在前方的拐弯处他逼近了第二名，漂亮的过弯动作并在内线超过对手。闪烁着忽明忽暗灯光的隧道里他又追上了领先者，胜利的女神似乎在向他招手。噢，不好，弯道！他定定神，把超过对手的念头压了回去，熟练地减档，捏手刹，猛打方向盘……好，顺利通过。没想到对手也非常顺利地完成，真有你的，他不禁赞叹起来。到了第二、第三条隧道，对手依然没有出现什么错误，他不禁有些急躁起来……进镇了，对手选择了向左的赛道，好！他马上转方向盘向右边开去……不要慌，镇定，镇定……快捏刹车！“嘭……”车头对直撞到了堆在码头的木箱上，然后在随后的拐弯处重重地撞在了路边的建筑上，整个视野翻了过来……呼啸而过的是后面的车辆。“完了！”他绝望地喊道。

重新挂档、上火、加油门，但在随后的弯道中失误频频，赛车毁得不成样子，又重重地撞在石桥上……他都不知道自己是如何到达终点线的……

望着“LOADING——”，他绝望地期待着什么……咦，怎么还没有回到现实？

……死机了……

《极品飞车》系列似乎从来就不用多费口舌，它大概是PC竞速游戏中绝对可以称霸的游戏吧，其魅力如同可口可乐一样无法抵挡。从开发一代开始，它就成了EA的金牌，无论什么时候推出新作都会令大量的《极品飞车》迷欣喜若狂。

动中之动

NEED FOR SPEED

PORSCHE UNLEASHED

在《极品飞车——保时捷之旅》中，最值得关注的就是汽车将只有Porsche（保时捷汽车）一种，而不象前几部作品那样有众多的著名品牌加盟，我可以在游戏中找到几乎所有型号的保时捷，从1948年的356型到今年年初的996 Turbo型无所不包。有意思的是，在游戏中的每款汽车的表现都和现实中的情况很相似，比如说911 Turbo型就因为车型比较大，导致我在启动车子的时候肯定比别人要慢一拍……当然了，游戏中的车辆开起来还是会比现实中更加疯狂一些。

本作中的游戏方式除了最普通的快速竞速外还增加了两种新的游戏方式。一种是工厂测试手模式，在这里我变成了一个测试保时捷车性能的车手，对要出厂的车辆进行性能测试，象转弯测试，瞬间加速等等，说实话，个人感觉对这种模式不是很感兴趣。增加的第二项游戏方式就是保时捷历史模式，在这里我被EA扔回到了1948年，要经历保时捷长达50年的光辉历程。说起来这个模式让我觉得有模拟经营游戏的气



氛了，我需要不停地注意我的手头资金，还要面对每年推出的新款保时捷，最恐怖的就是汹涌的通货膨胀打击我脆弱的神经（笑）。手中的资金要用来给零件升级，当然要是充裕的话还可以干脆再买一辆车回来，象我这种从来就不知道理财是何物的家伙对此简直头疼得的要命……当然，如果你想跑出好成绩，必须把资金调理得非常得当才行哦。

游戏并没有使用前几代的游戏引擎，而是采用了全新的3D引擎。就画面看，车身的表现一如前作，各种反光效果无不精细地表现出来。赛道上的不同高低的物理位置可以很明显的感受到，而且背景似乎比《极品飞车——孤注一掷》（Need for Speed：High Stakes）还要好一些，太阳的晕光和波光粼粼的海面都能把引擎的效果突出出来。当你在夜晚或者雨天在



城市的街道中穿行时，泛着橘黄晕圈的路灯和迎面击打过来的雨点会让人体验到和白天完全不同的另一种感觉。

操作大概是让我比较头疼的一项了，个人感觉它比前作的操作还要困难，也许保时捷汽车就是这样难开吧……当然，大概我用键盘操作本身就是有点对这个游戏不尊重吧。值得一说的是，游戏中经常会出现拉力赛车中出现的侧滑现象，难道现在满世界跑来跑去的保时捷都有这样的情况么，感觉上好象有点搞笑。

虽然这里有着众多的保时捷汽车，但是我可能还是会比较喜欢许多名车在一起的那种《极品飞车》系列吧。但是，我相信有一点是无论如何也要明确的真理——假如你是个玩家，《极品飞车》系列的每款游戏都是不能也不允许被错过的，除非你……除非你晕车……

星云工作室 Salala

在正式发布之前，相信玩家们已经从各种各样的前瞻性文章中对EA出品的《极品飞车——保时捷世界》有了一个大致的了解，对游戏中的种种改进，不管是否能够了解或者感受到，都是已经听得天花乱坠了，而且现在这款《极品飞车》家族的最新成员已经和大家见面了，究竟庐山真面目到底是什么样的，玩家一定已经有了自己的体验，所以再在这里饶舌有关游戏的各个方面似乎没有什么必要。下面是我对这个游戏的一些零零碎碎的感受，写出来和诸位品评。

从整体上看，《极品飞车——保时捷世界》确实是一款非常优秀的作品，我个人认为甚至超过了以前的《极品飞车——孤注一掷》。但是与其将它当作一款优秀的竞速赛车类电脑游戏，不如视作一部世界名车和现代汽车工业史的资料片。这是EA首次在《极品飞车》系列中将对象锁定在单一品牌的汽车上，想要体验宝马、奔驰、梅塞德斯或者法拉利这些名车的风采，玩家就只能到以前的《极品飞车》中去寻找了。许多玩家认为EA这次的选择使得游戏大为失色，但我却认为正是游戏中从1950年的“老爷车”356流浪者到前段时间在北美禁售的极速959等80余种保时捷跑车使得这款游戏成为一个真正车迷的至爱。其实EA的《极品飞车》系列一直试图从“面”上来让玩家感受世界名车的风采，而这一次却选择了从这个“面”上的一点延伸出去一条线作为车海漫步的轨迹。因为按照绝大多数人的腰包鼓胀程度，没有人可以买到所有当今世界的顶级名车，同样，我们这些生活在游戏时代的凡夫俗子也没有办法回到历史的长河中，去感受那些曾经在逝去的年代里辉煌一时的经典名车。所以EA在用《极品飞车》系列帮助众多穷光蛋追赶了多年的名车潮流后，终于又给了我们一次从流水光阴中拣拾精华的机会，去感受人类历史中那种虽然短暂但却厚重的汽车文化。而作为一个真正的车迷，如果只知道注目于潮流尖端的车中宠儿，却不了解一个家族、一个品牌走过的历史沧桑时，那么和一个盲目膜拜流行音乐却对音乐经典一无所知的中学生有什么区别呢？



游戏给人的第一印象是图像实在太出色了，据说开发者使用了全新的图形引擎，确实比《极品飞车——孤注一掷》有更好的表现力。在展览室中车辆的车门、后盖等都可以打开，车身亮丽细致，背景虽然仍是雾化的2D远山，但光影效果更加迷人，没有以前那种阴沉沉的感觉，非常华丽，天空和周围的环境贴图都更加细致，各种天气情况的表现也更加真实。其他一些前作中的漏洞也得到了改进，比如在车内视角下，当你进行换档操作时，现在可以看到驾驶员的手同时进行动作了。总之，游戏的图像可以说做到了极至，这也是游戏最吸引人的地方，我的一个朋友便是在看到了游戏中9条欧洲直线赛道之一（具体是哪一条不记得了）的场景后才下决心买了他今生第一次的正版游戏。

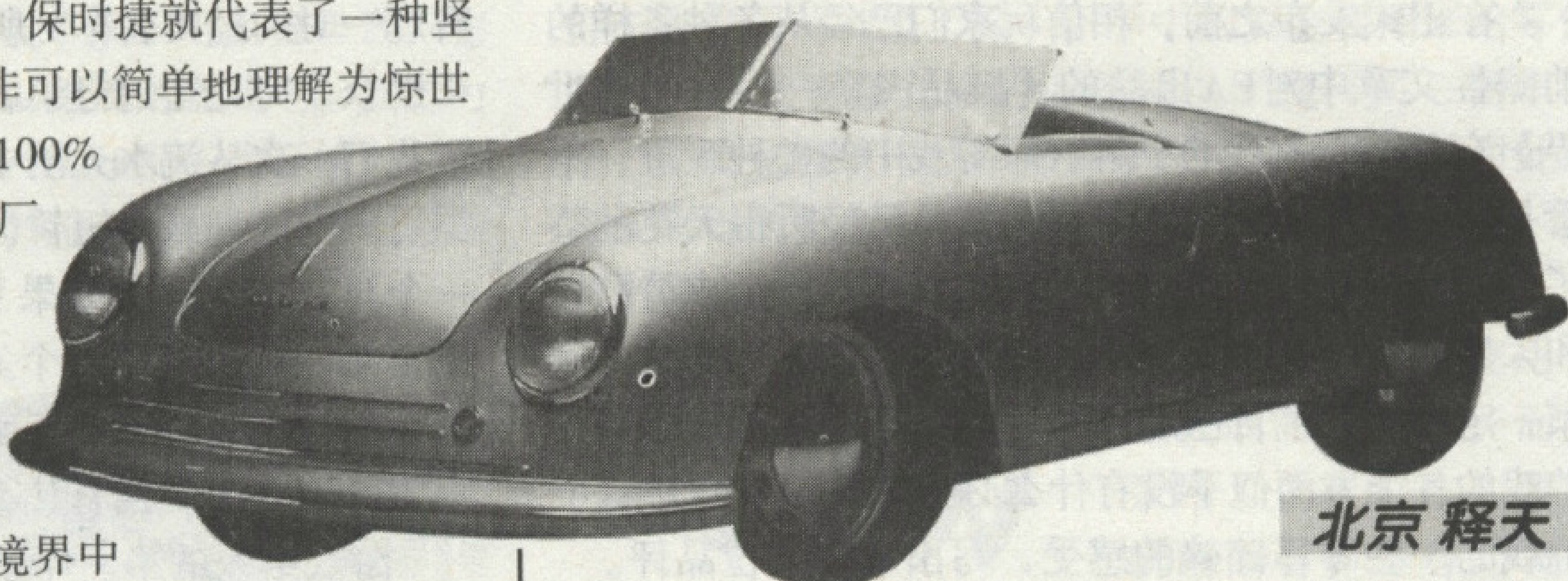
另外一个感觉便是在游戏中多人联网模式被大大弱化了，在网络功能于游戏中越来越抢份的今天，EA胆敢反其道而行，确实需要不小的勇气。其实游戏中的单人游戏模式确实非常吸引人，尤其是试车员模式，独特的任务设计让人耳目一新，而晋级模式则看不出来和《极品飞车——孤注一掷》中的“孤注一掷”有什么太大的区别。总之，这款游戏更适合让你独自驾车在充满异国风情的赛道上飞驰，体验保时捷迷人的魅力，而不是用来与一群根本不会用刹车的家伙在争先恐后中将名车撞得灰头土脸。

也许每个人都会对《极品飞车——保时捷世界》有不同的感受，但无论如何我们都不应该否认这确实是一款比较特别的RAC类游戏。

"纯种跑车"——保时捷

NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED

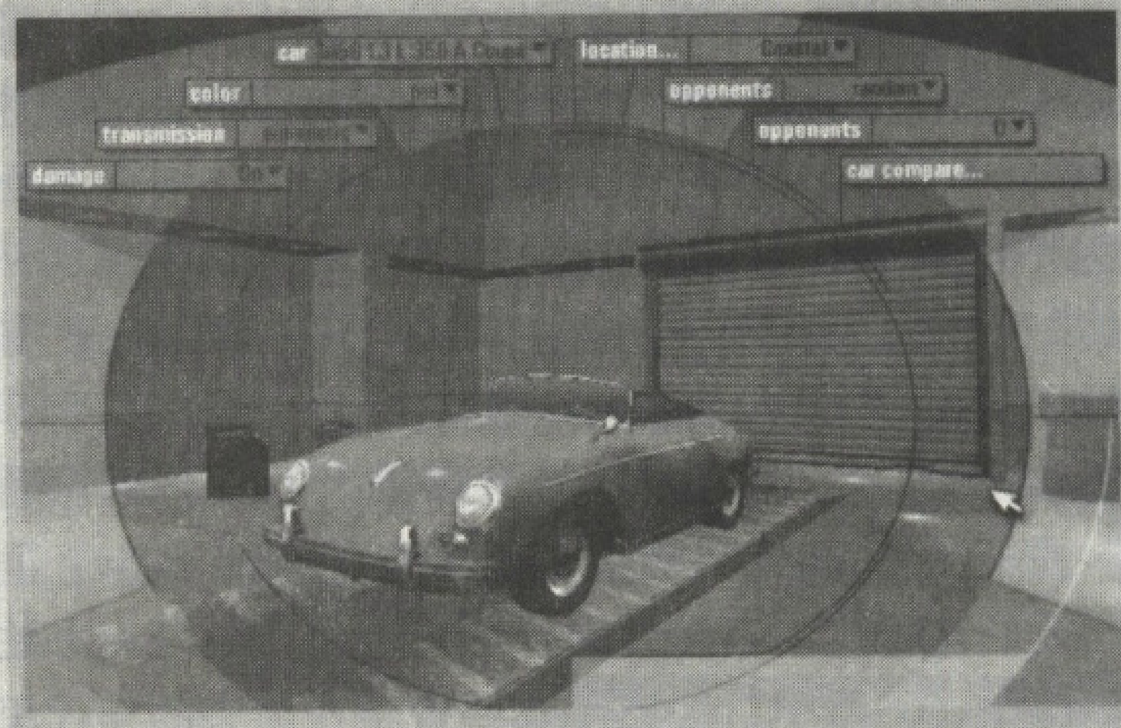
北京 释天



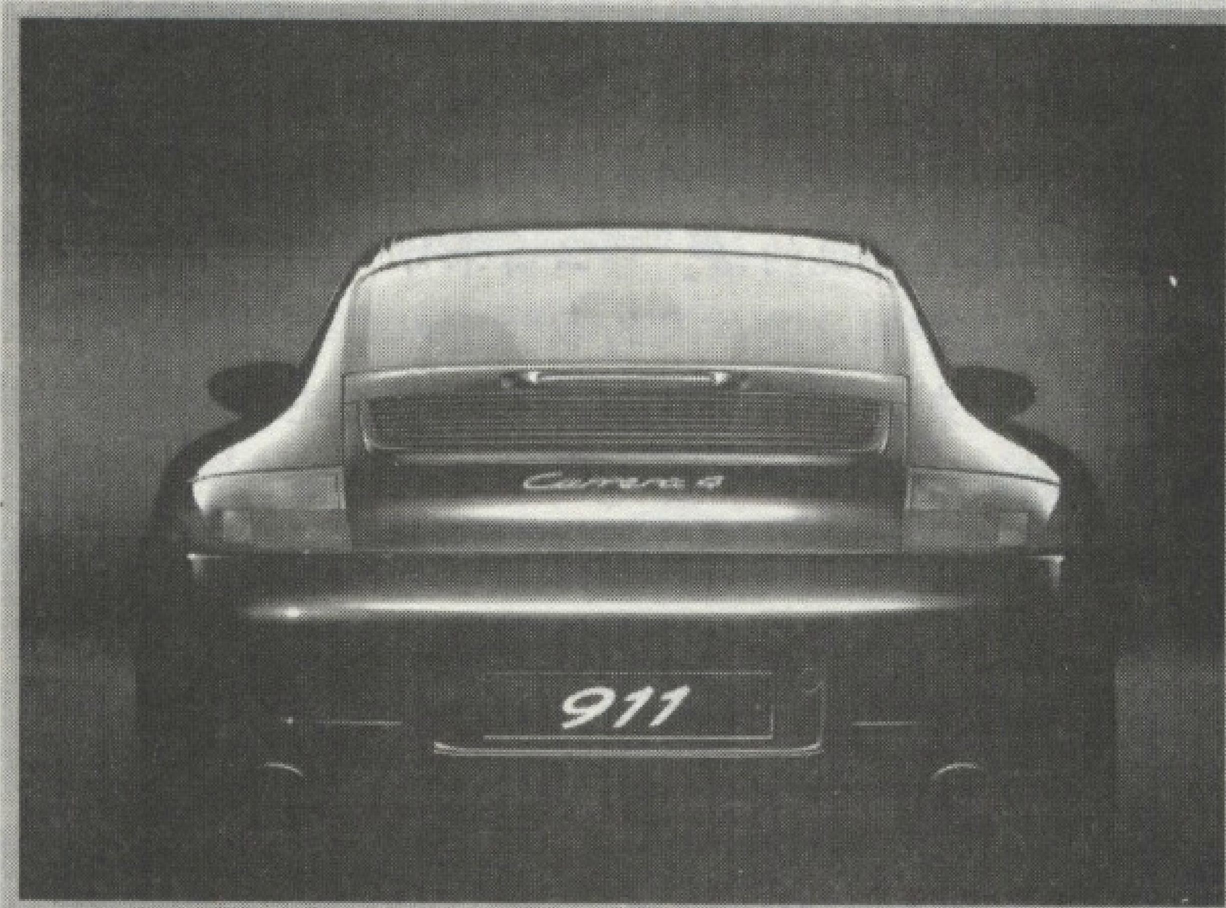
自从汽车工业问世以来，保时捷就代表了一种坚持——"纯种跑车"。这绝非可以简单地理解为惊世骇俗的马力、极速或造型是100%赛车血统的荣耀。保时捷车厂处身于尖端科技的最高领域，除了求得精致完美的产品外，坚持在赛车场上建立光荣的历史、保持固有的传统，在技术及心灵的境界中同时达到高峰，才是真正的完美与荣耀。保时捷可以说是为赛车而生的——从构思到设计到原型车，再到最后的限量生产，其每一个零配件都历经国际赛车场上无数极端的操控考验。而保时捷911，作为保时捷的"看家法宝"，历经保时捷家族30余年的淬炼，凝聚了无数辉煌赛车的经验，已经成为跑车史上的一个神话——完美地包容了古典与流行、优雅与狂野、艺术和科技的冲突。以前每当在街头、在电视中看见保时捷以傲人的纯种血统呼啸而过时，我就不禁打心底里发出一阵赞叹，一阵哀伤：虽然在我心中早已停放了一部保时捷911——梦想中某一天我能拥有的"保时捷"，但正在求学的我没有也没有能力拥有一部跑车（甚至连一个车轱辘也买不起），这怎么能不让我触景伤情呢!但从三月份以来，这种心情已不会再出现了。这并不是我不再迷恋保时捷了，而是因为我已可驾驶着自己的"保时捷"奔驰在"世界各地"了。我刚才说的确确实实是我的亲身感受，原因么就是EA公司出品了《极品飞车——保时捷之旅》。

众所周知，EA公司的《极品飞车》虽不是历史最长的电脑赛车游戏，但它确实是最受欢迎和质素最高的一款竞速赛车游戏，在世界各地的玩家中受到了广泛的赞誉。从《极品飞车》一代开始，就使不计其数的玩家沉醉于那烟尘滚滚的赛道中，到目前为止它还从来没有令忠实的车迷失望过。在《极品飞车——孤注一掷》推出之后，竞速赛车游戏已经发展到一个几乎难以逾越的高度，EA公司决定"破而后立"发展《极品飞车》系列。这时保时捷进入了他们的眼帘——多年来保时捷从不减对赛车的热情，更获得世界上爱车人士的肯定，并在车坛上占有自己的大片疆土！所以EA决定一反以前惯例（让玩家体验最多的赛车风采），而专门为我这样的"保时捷迷"定做一款仅存在保时捷的游戏。通过提供两种全新的游戏模式——"保时捷演变"和"试车员生涯"，让我们这些FANs可以体验当今人类社会汽车制造业的最高水准，理解制造、改进跑车的酸甜苦辣……

"保时捷演变"跟以往的职业模式虽有些相像，但又有明显的不同。游戏开始于1948年第一辆保时捷诞生之时，身为玩家的我手上仅仅有足够购买自己喜欢的保时捷356的现金（其实也只有这款轻铝合金打造的保时捷356一种车型可买）。接着便需要参加比赛来赚取更多的金钱去维修、保养、改装自己的"爱车"；当然随着时间的推移，还可以购买下一代的跑车。每次比赛奖金的多少，会视其赛果，通常得了第一名后，奖金将足够买下一代的新车（当然这比较困难）；而即使没得到好的排名也完全没必要灰心——因为比赛可无限次参加，这样可以通过不断地参加比赛来累积奖金，总之得到那时代最高级的跑车并不是难事（不过如果玩家技术实在太烂，总把车撞得一塌糊涂还得不到名次，那将会连修车钱也赚不回来的）。在整个过程中，我将陪伴着保时捷度过50年的光辉岁月。从最初的356到"马路凶兽"969到911GT3及至2000年1月才上市的最新的996保时捷Turbo，共有超过80款保时捷跑车可供"保时捷迷"



选择。每一辆保时捷跑车都将完全体现自身的特点，游戏允许玩家"亲身"感受那一款款梦幻级跑车——从不同角度进行观察（甚至进入车内），"亲手"打



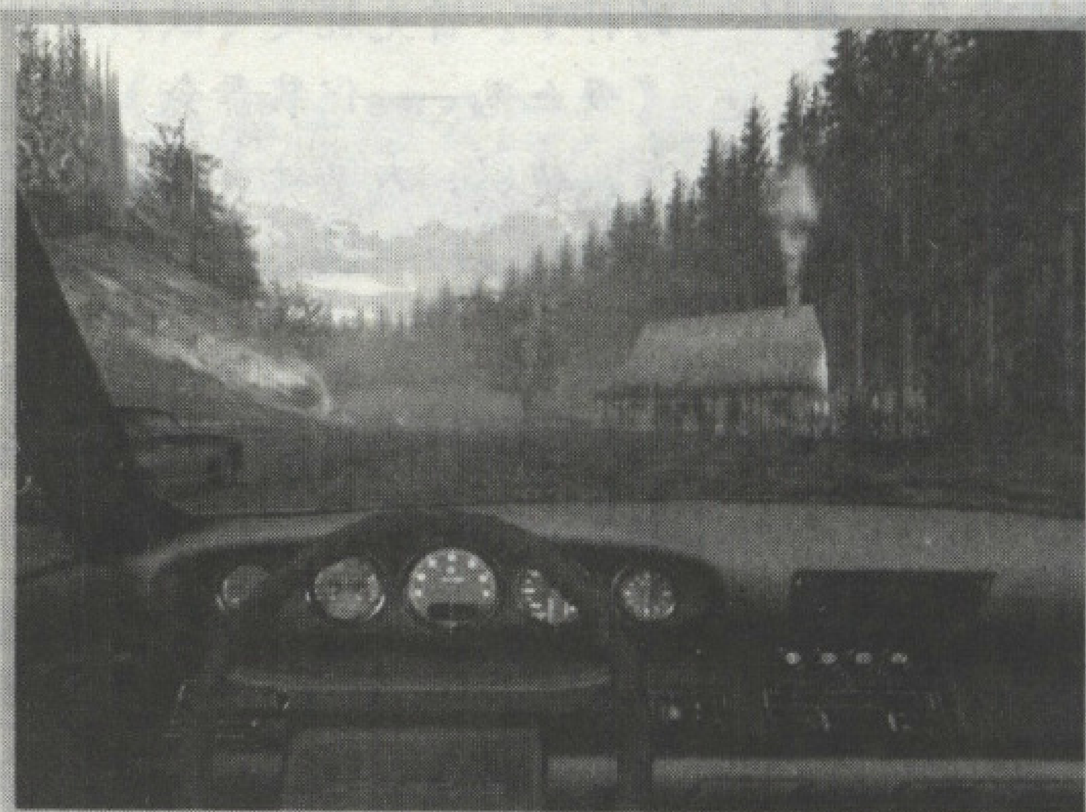
开车门、车后盖等；而"更可怕"的是游戏引擎能够准确模拟出跑车在任何跑道及天气状况下的表现，令手握方向盘的我可以感受到每一款车的精妙之处。

"保时捷演变"最让人感到沉迷的地方也许并不是驾驶当时最好的保时捷与对手竞技。对一个跑车迷或专家来说，使用游戏提供的700多款各式各样的保时捷原装零件去改装和增值自己的爱车，使其有足够的能力和下一代的跑车争一日之长短才是最酷的。想想看，这些改装车可都是独一无二的噢！是在凝结了玩家大量的心血和无数次调试的劳累后，才能发挥出其最大潜能的噢！当然改装的车子马力虽然够大，但同样较易损毁，维修费用也十分昂贵；而且改装车也不可能无休止地提高属性，玩家可以在适当的时候考虑购买保时捷的新车，而手中的旧车如果保养得当，将会成为价值不菲的珍藏品。这样随着时间的流逝，手中的旧车将不断增值，既是一笔财富也是一种纪念（看着这些古董车，回想起自己的光辉"战绩"是多



么令人爽心啊）。

第二个游戏模式"试车员生涯"则更为特别。我将扮演保时捷车厂的一名专职试车员（很难想像世上真的有这样"美妙"的职业，年薪超过百万，每天只需驾驶自己喜欢的最新的超级跑车尽情"疯狂"），需要完成一连串指定的任务，例如第一个任务就是在限定的时间内，把跑车流畅地扭过"雪糕筒"，然后直奔终点，以后的任务还有转急弯，瞬间起动，360度自转和高速煞车等等。这些任务真是相当相当难（不难会给你那么高工资吗），但因为每个任务大多是10多秒钟便可以完成，加上小弟"不服输"的性格使然，总是不停地尝试、尝试、再尝试，直到成功为止。其中有些任务到完成后才发觉已经快"尝试"了上百次，真是丢脸啊（不过这些努力还真没有白费，因为这些技术对以后参加的比赛帮助是很大的）！通过"试车员生涯"我明



白了为什么保时捷能成为最成功的跑车。

NFS5的画面是小弟玩过那么多游戏中最出色的。在瀑布旁，水花纷飞的大桥上飞驰或在绵绵不尽的山峦内穿梭，又或是在宁静渔港的海旁道上看日落，画面全都美得夸张。我想大部份的功劳应归功于全新的3DEngine。开发人员声称在游戏的背景方面特别下了苦功，玩家们亦能感觉得到冰封雪山是那么近但又是遥不可及和那像Quake一般的天空变化。

游戏中体现了拥有它们是所有车迷的梦想。在驾驶赛车风驰电掣般穿街过巷的另一面，也包含着人类对速度的无限渴望。在我们还在热火朝天地玩着《极品飞车Ⅲ》、惊叹于那精彩绝伦的图像时（甚至还没有完全熟悉其中的全部赛道），蓦然间，我们的耳边已传来了《极品飞车——孤注一掷》引擎的轰鸣声……那么为什么？

在世人的赞叹声中，过去，从没有一部保时捷为屈就世俗道路而生，未来，也是如此！

补丁铺

七月是最热的月份，同时也是最艰苦的月份，在这个月里不知道有多少人要承受人世间最大的压力。哦？各位听我这么说，该觉得奇怪了，怎么今天一上来就开始语无伦次啊？如果你要这样说的话，那么看来你一定没有参加这个月初的高考，要知道每年的高考都是最熬人的啦。所以掌柜的我在这里先向所有参加高考的“受难者”表示崇高的敬意。不过我们还是抛开痛苦的话题不谈，来说一说让人高兴的事情吧。首先就是最近这段时间成了我们球迷的节日，虽说远在欧洲大陆进行的欧洲杯对我们来说并没有什么实际意义，可以说欧洲杯谁能够夺冠还不如我们足协杯谁能够夺魁更值得让我们关注，但这种高水准的比赛如果你不看的话，那你一定会后悔的。

呵呵，罗罗嗦嗦地说了这么多不相关的话题，玩家们是不是已经有些头大了？不要着急，掌柜的我马上就给大家介绍一下这回都带来了什么样的补丁。首先就是《欧洲杯2000》修改器，还有《孤胆枪手Ⅱ》修改器和《吸血鬼——化装舞会》属性修改器等好东东，怎么样，是不是很吸引人啊？所以，大家还是赶紧随我入铺观瞧吧。 **北京 老八**

《孤胆枪手Ⅱ》能看所有动画的存档

MDK Ⅱ

《孤胆枪手Ⅱ》的游戏对掌柜的我来说虽然没有太大的吸引力，但其中的动画倒是蛮好看的。而我这里找来的存档对于那些只想看动画，懒得玩游戏的玩家（不过这样的人肯定是少数）来说获肯定是十分有用的。

使用方法：将子目录\MDK2D下的所有文件拷贝至游戏所在目录下，覆盖原来的文件即可欣赏到所有的动画。

《孤胆枪手Ⅱ》修改器

MDK Ⅱ

众所瞩目的《孤胆枪手Ⅱ》终于推出了，这部游戏秉承上一代的风格，激烈的枪战贯穿始终。虽然游戏在内容上并没有太多的变化，但游戏的难度比前作大多了。不过有了掌柜的我提供的这个修改器，大家一定能够早日通关的。

使用方法：先运行子目录\MDK2T下的执行文件MDK2T.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下下面的热键，就可以实现相应的功能：

F11：无限的生命；

F12：无限的物品。

《赛普特拉战记》95项修改器

Septerra Core

现在好像非常流行95项的修改器，以前我们在刚拿到一部游戏时，如果可以弄到一个能够修改一项的修改器，就已经高兴得不得了了。但没想到随着时间的推移，大家的修改器越做越成熟，《赛普特拉战记》竟然也推出了95项修改器。掌柜的我实在是想给大家介绍一下，这些热键的功能是什么，但是……这95项太多了，就算我想跟大家胡扯，恐怕老编也不同意。咳，大家就自己研究一下吧。

使用方法：直接运行子目录\SCORE95下的执行文件CORETRN.EXE，然后进入游戏，再切换到修改器面板上即可进行修改。

《欧洲杯2000》修改器

Euro 2000

这几天的欧洲杯正进行得如火如荼，到底谁能进入决赛并获得冠军还是一个很大的悬念。众所周知，EA Sports的制作人实在是精明，他们总是能利用各大型比赛推出相应的足球游戏，然后在我们这些玩家身上大挣一笔。不过话说回来，这部游戏比《足球2000》要好得多，至少像我们在《足球2000》中常用的个人转身突破大法就不太灵了。相反玩家在游戏中

要更多地考虑进行多人之间的传切配合，只有这样才有可能进球。不过没有关系啦，只要你有了这个东东，就可以随心所欲地将对手搞定。

使用方法：运行子目录\CESEURO下的执行文件CESEURO.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下Alt+Tab键切换至桌面，然后在修改器面板上按下这两个按钮就可以实现相应的功能。

"Add one goal each time you press here for home team"：给主队增加一个进球数。

"Add one goal each time you press here for away team"：给客队增加一个进球数。

《特勤机甲队Ⅲ》最终存档

《特勤机甲队》系列游戏一直是那些钟爱战棋类游戏玩家的最爱，前些日子这个系列游戏的最新一部作品终于面世了，这个东东就是它的最终存档，大家可以通过它看到结局画面。

使用方法：将子目录\TQJJD3下的所有文件拷贝至游戏所在目录下，覆盖原来文件即可。

《摄魂使者》超级存档

Soulbringer

《摄魂使者》是当前一部较新的游戏，有了这个超级存档，大家就可以顺畅地进行游戏了。

使用方法：将子目录\SOUL607下的所有文件直接拷贝到游戏目录中，覆盖同名文件，就可以获得以下数值的超级存档：

黄金：99.999；高级点数：64.825；装甲强度：1.570；魔法点数：4700/4700；攻击点数：4700/4700；战斗：100/100；速度：100/100；强壮：100/100；健康：100/100；魔法：100/100。

《摄魂使者》无限生命修改器

Soulbringer

这个东东是《摄魂使者》的无限生命修改器，把它配合上面的那个存档一起使用的话，掌柜的我可实在猜不出来还能有谁打不穿这部游戏了。

使用方法：先运行子目录\SOULBRIT下的执行文件SOULBRIT.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下F12键，就可以拥有无限的生命了。

《吸血鬼——化装舞会》属性修改器

Vampire: The Masquerade

《吸血鬼——化装舞会》是前一段时间被人们炒得十分热闹的一部游戏，现在它终于面世了，不过据说它是一部需要通过E文语音互动才能完成的游戏，好在掌柜的我近几年来勤学苦练，没把E文给扔下，等拿到游戏的时候正好可以试试咱这几年的听说功力达到什么段位了，然而对于国内多数玩家来说可就太……不过也许将来有哪家公司会为国内玩家们作个汉化，这应该不会太难吧，E文不太好的玩家们等等看吧。这里是它的修改器，对已经敢于下手尝试的玩家们一定会有很大的帮助。

使用方法：先运行子目录\VAMT下的执行文件VAMTRAIN.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下以下热键，就可以实现相应的功能。

数字键8(Freeze Health)：加血到500并锁定

数字键5(Freeze Blood/Mana)：加魔法到500并锁定

数字键2(Reset Humanity/Faith)：加到100

数字键Del(Create Godlike)：增加部分属性

《乐高主题公园》修改器

LEGOLAND

记得小时候看到有人从国外带回来一种很新鲜的玩具，是用一块块的小积木拼起来，然后组出一个大的人物或车辆什么的。当时我也不知道这是个什么东东，等我长大后才知道这叫做乐高什么的，且它除了现在商场里能够见到的那种外，竟然还出了游戏，也是一个系列的。其中有《乐高交通大使》、《乐高开天辟地》等。这个就是其中的一部《乐高主题公园》的修改器。

使用方法：先运行子目录\LGE下的执行文件TRAINER.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下F1键就可以给你自己增加9999的金钱，怎么样，爽不爽？

《地面控制》隐身修改器

Ground Control

这个东东是新游戏《地面控制》的隐身修改器，它可以让你在游戏中变成隐形，这样敌人就不能发现你了，而你呢，只需找个地方打黑枪就行了。

使用方法：先运行子目录\GCE下的执行文件TRAINER.EXE，然后进入游戏。什么都不用动，你就已经隐形了，帅吧。

本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第8期中

秘技屋

上海 游趣创作室：雷鸣

孤胆枪手Ⅱ

MDKⅡ

在游戏中按下~键，然后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)：无敌

mdkNewGame(1,12)：Level 1

mdkNewGame(2,12)：Level 2

mdkNewGame(3,12)：Level 3

mdkNewGame(4,12)：Level 4

mdkNewGame(5,11)：Level 5

mdkNewGame(6,8)：Level 6

mdkNewGame(7,11)：Level 7

mdkNewGame(8,8)：Level 8

mdkNewGame(9,13)：Level 9

mdkNewGame(10,7)：Level 10 (Final)

mdkNewGame(11,1)：Level 10 #1 (Special)

mdkNewGame(12,1)：Level 10 #2 (Special)

公元2150

Earth 2150

在游戏中按下回车键，然后输入字符串I_wanna_cheat以启动秘技模式，然后输入以下字符串后再按下回车键可得到相应的秘技功能：

x-mas_pack Full：修理/再装弹药

fireworks：矿产

armageddon：阵雨

no_more_secrets：完整地图

no_one_hides：看见所有单位

i_love_this_game #：得到 #CR

i_hate_limits #：设置限制单位# CR

einstein 0/1：快速探测（0=关 1=开）

help_me_please!!! 0/1：游戏者单独快速探测（0=关 1=开）

the_hammer_of_thor：在射程范围内干掉所有敌人

massacre：在射程范围内摧毁所有事物

see_you_next_life：毁坏所选目标

hasta_la_vista_enemigos：摧毁所有可视单位/目标

bad_time_bad_place：破坏最近单位

eagle_eye：全部可视

let_be_darkness：烟雾

重型卡车Ⅱ

Hard Truck Ⅱ

在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

wininalottery：钱和执照

openallroads：打开所有的道路

advancedmap：看到地图上所有隐藏的箱子

地面控制

Ground Control

在游戏的主选单画面下，同时按住M+S+V键会弹出一个对话框，然后在对话框中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

console：允许用~键打开控制台

god：上帝模式

notgod：取消上帝模式

gimme maps：允许在自定义模式中玩所有的战役

flashlight：Flightlight GUI Mode

from massive with love：有趣的纹理

the new generation of rts-games：允许在自定义模式中玩所有的隐藏战役

疯狂越野摩托Ⅱ

Motocross Madness Ⅱ

在游戏主画面下输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

Big Heads：大头模式

kcussedocruoy：得到 Jeremy McGrath的摩托

吸血鬼——化装舞会

Vampire：The Masquerade

在游戏启动的快捷方式后加上-console参数（例如: C:\Vampire\vampire.exe -console）启动游戏。进入

游戏后，在单人游戏模式中，按~键以呼出控制台，然后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

god 0/1：1=无敌开，0=无敌关cash #：加钱(#数量)

dropcash #：扔掉钱

xp #：加经验

freecasting：不用费血就可以施法

ai：关掉敌人与队友的AI

addalldisciplines #：加所有的魔法

revive：满血（死后也可以用）

vault：在游戏中任何地方打开自己的物品箱

freeammo：无限子弹

killme：自杀

totals：列出场景信息（经验、金钱等）

addthing #：再生物品

advancement：在游戏中任何地方打开自己的升级窗口

framerate 0/1：帧数显示（1=开 0=关）

poisonme：使自己中毒

diseaseme：使自己生病

damageme：使自己受伤

whereis：当地情况

frenzyme：使主角狂暴

maxfps #：设置最大帧数

shapeshift #：变形

shapeshift：变形恢复

freeze：冻结行动，但可四处走动

pause：暂停游戏

resume：继续游戏

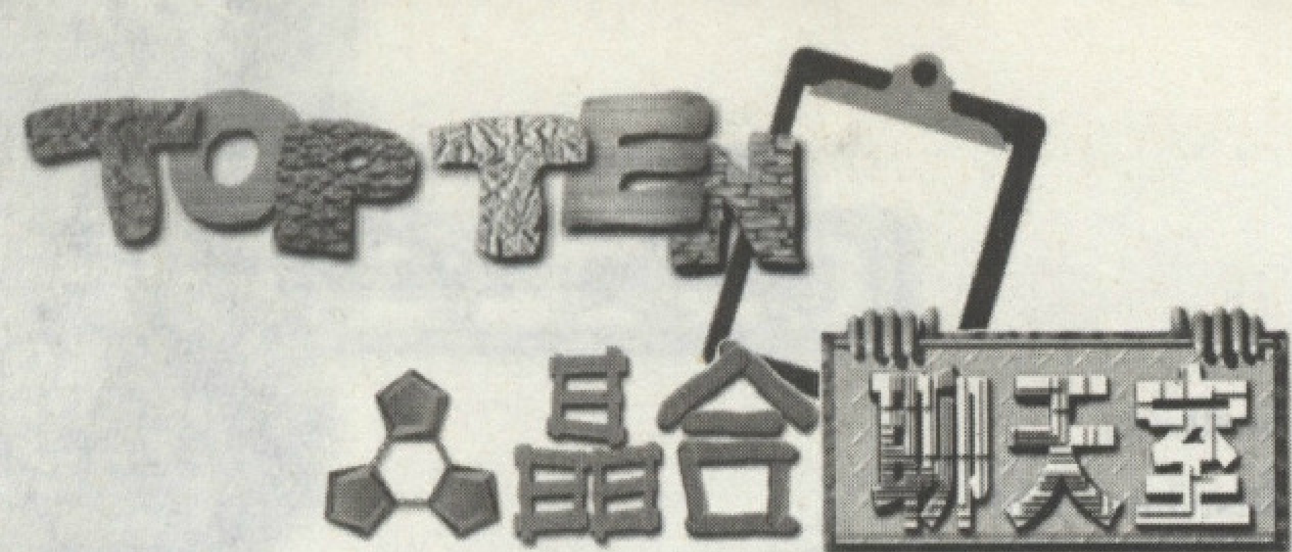
jump 跳关/点：如“Jump Monastery2”或“Jump Monastery2 1”，具体地点名称见以下列表名单。

地区列表：

Convent
ConventDay
OldTownDay
SmithyDay
Inn4StagsDay
JudithBridgeDay
University
StThomas
GoldenLaneDay
UnornaDay
EastGate
EastGateNight
OldTown
Smithy
Inn4Stags
JudithBridge
Unorna
Haven
PetrinHill
PetrinHillDay
AnezkaRoom
NQuarter
PragueCastle
PrinceBrandl
GoldenLane
DummyNorthQuarter
DummyNorthGate
DummyNorthQuarterGate
SilverMines
SilverMines2
SilverMines3
SilverMinesNight
Monastery
Monastery2
Monastery3
ArdanChantry
ArdanChantry2
ArdanChantry3
ArdanChantry4
JosefTunnels
JosefTunnels2
JosefTunnels3
VysMountain

E-MAIL：tianjiao@163.net
http://www.gamejoy.net

秘技屋



广西 卫斯理2号

阳光灿烂的日子，小编们均告假外出游玩，唯独老编和walker在“大众的贼窝”里留守。老编走过来，拍拍walker的肩膀，语重心长道：“年轻人，为何在此，不与他们同去？”小编热泪盈眶，勉强挤出几句话：“我，我，我想女朋友，但已被连扣数月奖金，打电话的钱都没了，只能勉强填饱肚子，想打电话找她也不行。”老编道：“别想了，我给你加工资。”“为什么？”“就因为你与我共同留守！”“真的？”“真的！”老编拍胸脯道。“不过这是我个人对你的诺言，不要声张，以免其他人来闹腾。”

“哈！哈！哈！”众小编突然探出头来，“你中计啦！老编，也要给我们加。”老编脸色大变，大叫：“吾命休矣！”

“啊——！”原来是梦，老编被惊醒。

编者按：拜托！大家别再折腾Walker了！身心疲惫的他不定什么时候就会倒下的，出人命不太好吧？

湖北 徐×

我发现《神偷》偷走了我的《人间兵器》，然后我和《雷曼》驾驶着《无畏战车》冲进了《地狱门》来到了《模拟城市》。突然看见了一道《死亡阴影》，上去一看原来是《地下城守护者》，我对他哼了首《西风狂诗曲》，突然《绝地风暴》把我吹到了《战争地带2100》，只见《暗黑破坏神》从天而降，《铁甲雄师》把我重重包围，无可奈何，我只有《近距离作战》。我开启《魔法门》，从里面走出了《铁甲指挥官》和他的《特勤机甲队》，我拿出《末日神剑》消灭了一大半敌人，可我只剩下《半条命》。此时我们心中燃起了《地狱火》，我一怒之下射出了《大众软件》（此时大编、小编都把眼睛瞪直了），可还没有用，只好派出我的《终极毁灭战士》，最后还是破坏了他们的《最终幻想》得到了这次《星球大战》的胜利。我开着《极品飞车》来到了《云和山的彼端》永世《笑傲江湖》，但这终究成了我的《心跳回忆》。

编者按：看过之后，我最大的感慨是为什么现在游戏的名字听来就这么暴力，不好啊不好。

广东 谢炜

史克威尔果然够威的。《最终幻想Ⅷ》不仅在PS上大放异彩，还在电脑上让人刮目相看，令我佩服得五体投地——画面、内容……不用说，那配置更是呛人啊！令我的PⅢ、TNT2、128MB的内存也得俯首称臣，真是……

广东 肖仔

“你买电脑就知道玩！”

“很好玩么。”

“玩什么这么好玩啊！？”

“《模拟人生》嘛，不信，试试！”

“我就来玩玩，不好玩就捏你的头下来！”

不料，这就给姐姐玩上瘾了。我悲哀地喊道：“上帝，这公不公平哪？”

编者按：两位广东的朋友就算是喜欢玩也不要这么夸张，将来碰到更好玩的游戏可就没得说了。

天津 魔界使者

游戏传说

时空之轮飞速旋转着，原来美好的家园变得荒凉一片。红色警报已然蜂鸣响起，死亡阴影笼罩在脚下。那王者的岁月早已荡然无存，只有地狱之火在无情地蔓延。超时空英雄们的传说，早就成了虚幻的历史。一场真正的较量即将于那邪恶的末日之刃，与正义的上古神器轩辕剑之间展开。没人知道这使命的召唤预示着什么，因为答案在那遥远的博德之门。也许暗黑破坏神正在里面等待着你，也许……也许那里还有K7-1GHz+GeForce256+

512M+50G……

广东 苏泽文

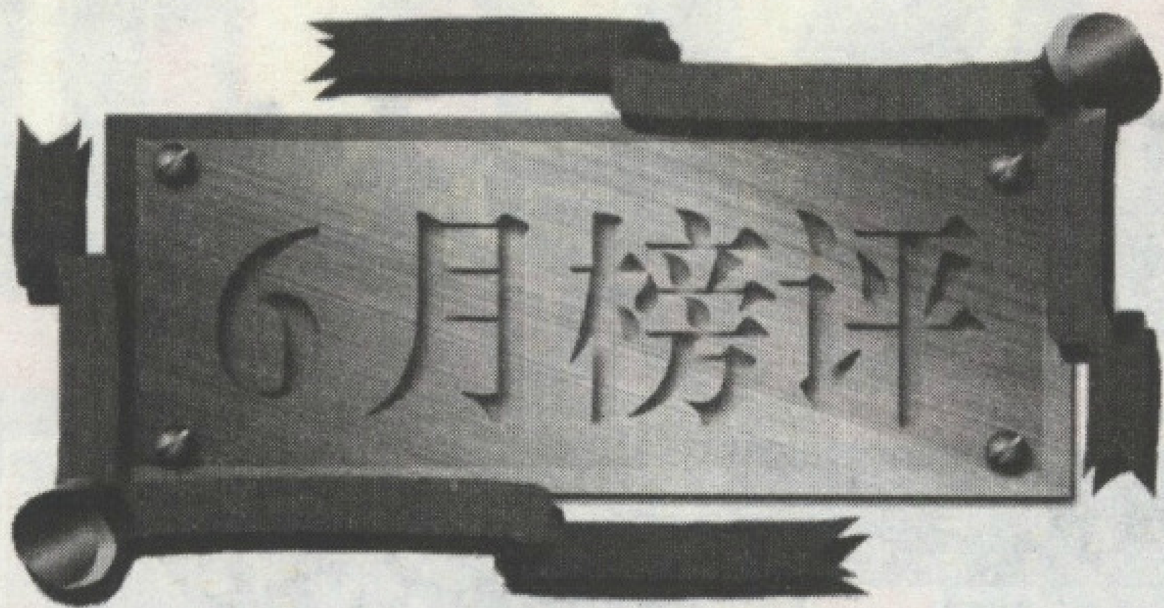
有一个游戏最近很流行，大街小巷里，散播网吧、控制一等一、耐玩度超级，它的名字叫做《星际争霸》。玩它伊耶，玩它伊哦，玩它的时候无声又无息，玩它伊耶，玩它伊哦。玩完了它的每一个人唉声又叹气。为什么胜利（失败）的总是我，我到底做错了什么？无敌，永远是最寂寞的。

编者按：上面的两位精通音律，在下勉强才跟得上，只是不能持久罢了。还有就是苏先生的笔名，生僻字太多，我认识，电脑它老人家不认识啊，所以，得罪了。

晶合实验室 双星伴月



TOP TEN



常言道："三个和尚没水吃。"好象游戏也逃不出这个定律。当年，一个容量不足20MB、16色"真彩"的小游戏（那时称为大作）可以令人为了它两肋插刀乃至六亲不认。现如今，就是4CD、32位色，动辄使用N百万个多边形的作品，只要你肯劳神去推敲，都能挑它个千疮百孔最终于垃圾站中归位。看着手边荡荡而来最后又滚滚而去的作品，真不知是游戏变了还是玩游戏的人变了。

拿着最新的排行榜，不少游戏都似曾相识，只是大部分后面多了些数字而已。可别小看这些数字哦，据说这标志着它们的进步，不过进步是它们的，我什么也没有。尽管我和它们的爸爸啦、爷爷啦的是世交，但相信它们一定不会认识我的。其实从我这方面讲也是如此，可能是上了年纪的缘故，看着它们就象看着一群孩子——长得都一个样儿，丝毫找不到"新人胜旧人"的感觉。

这个月，《轩辕剑Ⅲ》位列第一，至于为什么，我不敢妄加揣测，只知道这是民意或是天意。我是不敢逆天而行的，姑且褒扬几句吧，顺便也沾沾它轩辕家的光。当年，我追随它爹《轩辕剑Ⅱ》、它二伯《轩辕剑外传——枫之舞》闯荡江湖时可没少遭罪，不过那时候人都比较单纯，也不图什么，有个一日三餐也就行了，至少落得逍遥。到后来日子好了些它们哥俩也就封刀了。再后来，我就听说它娘怀上了，据说是头天晚上梦见有头六牙白象和只金翅大鹏一起钻进肚子里，后面还跟了个叫什么宝马Z8的洋玩艺儿。那小子出生的时候我就在屋外头候着呢，边上还有好多老老少少，当时只听见"嗷唠"一嗓子（也不知是小三儿还是它娘出的声），顿时间霞光万道、瑞彩千条，亏了我这么多年"千斤坠"的功夫没搁下，要不老脸可就丢尽了。你还甭说，打那以后我再没感冒过，只可惜落下了迎风流泪的毛病。

跳过洋货《星际争霸》，这第三条好汉《仙剑奇侠传》可不一般，这些年我没少说它坏话，可它愣装没听见，就这么大摇大摆走过来了。想一想，它也不容易，以后我也不再难为它了。说真的，《仙剑奇侠传》能有今天的成就只能归功于它自己，恐怕今后再难出现它这样的传奇式的佳作了。有人说：你可以比"仙剑"更漂亮，也可以比"仙剑"更激烈，甚至可以比"仙剑"更凄美，但你永远不会超过"仙剑"。其实应该在这句话中加上一个时间状语，那就是"在我们这些老家伙死光之前"。对于《仙剑奇侠传》最大的遗憾莫过于它至今后继无人，大概是怕子孙辱没门庭吧，看来我们一时还不能见到《仙剑奇侠传Ⅱ》，说不定"仙剑"就此善终了呢。

第五条好汉《大航海时代Ⅳ》是最能带给我回忆的家伙了，单是这个名字就足以让我浮想联翩。那时的《大航海时代Ⅱ》用16色编织出一个个远航的梦，记得在初夏的夜里，走在异乡僻静的街道上，月色美得令我想哭。直到今天，我还是想哭，不过动静不太一样了，再也不能象从前哭得那样潇洒，只能留下一串哀嚎：为什么我再也不能和你一起看月亮了？

擦干眼眶内外的泪水，我走到《心跳回忆》面前，它抬头看看我，脸上掠过一丝鄙夷。心里一定在想：你也配心跳？哼！以为我不知道！现在这些小家伙，就知道迎合同龄人，根本不把我放在眼里嘛。不过事实如此，我也只有认命。记得毛主席说过：世界是你们的，也是我们的，但归根结底还是你们的。现在的世界已经不是我们的了，它属于玩儿命心跳的一代，我要是再混在其中假装心会跳，老命不保矣！

自从金盆"洗脚"之后，我就忙于生计了，根本不敢去玩那种奢侈游戏，比如《网络创世纪》（UO）。前一阵子不争气，偏要亲身体验一下UO到底有多腐败，嘿，你别说，还真是要多腐败有多腐败！进去没多久，我就决定扎下根来，进一步观察这种腐败的本质，以便研究对策。不成想，出师未捷身先死，看着这月的电话费，我唯一能表达感情的方式就是七窍喷血，本来就已奄奄一息的"钱包大人"此时只剩下痉挛的份儿，我们俩的动作在夜光中遥相辉映，仿佛在控诉着人间的罪恶。

嗟夫，自从被UO重创之后，至今心有余悸，每每夜里都会哭醒，然后，后半夜就在对小时候的回忆中渡过，那时的每一个游戏都是英雄。

晶合实验室 双星伴月



第二季度幸运读者

河北 梁 晨	天津 王 馨
福建 顾 蕾	安徽 邵振中
山东 姜 坤	四川 王杜槟
广东 冯 健	陕西 周 健
江苏 陆志威	湖北 袁 泉

以上读者中**河北的梁晨**获得了本期的特等奖，她将得到由**晶合顺达公司**提供的**i740显示卡一块**。其余幸运读者将获得由**奥美电子有限公司**提供的**《暗黑破坏神Ⅱ》精美文化衫一件**。

TOP TEN

GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
轩辕剑Ⅲ	1505	1	1	6	1	大宇
星际争霸	1346	2	2	25	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	1260	3	3	57	1	大宇
最终幻想Ⅷ	1240	4	5	4	4	史克威尔
大航海时代Ⅳ	1147	5	4	9	1	光荣
魔法门之英雄无敌Ⅲ	1099	6	7	14	1	NWC
心跳回忆——永远属于你	891	7	6	15	1	科乐美
网络创世纪	886	8	9	8	4	ORIGIN
模拟人生	737	9	10	4	9	MAXIS
三国志Ⅶ	735	10	8	3	8	KOEI
帝国时代Ⅱ	685	11	12	13	9	MICROSOFT
生化危机Ⅱ	645	12	11	13	4	CAPCOM
暗黑破坏神	449	13	13	37	1	BLIZZARD
盟军敢死队	389	14	17	22	1	PYRO
雷神之锤Ⅲ——竞技场	372	15	19	6	15	ID SOFTWARE
家园	372	15	15	7	10	UBI
大富翁Ⅳ	361	17	16	20	1	大宇
极品飞车——保时捷之旅	307	18	22	2	18	电子艺界
明星志愿Ⅱ	290	19	18	4	11	大宇
三角洲特种部队Ⅱ	253	20	20	5	19	NOVA LOGIC
足球99	239	21	21	17	5	EA SPORTS
命令与征服Ⅱ	178	22	23	8	7	WESTWOOD
金庸群侠传	176	23	25	43	3	智冠
NOX	169	24	14	4	14	WESTWOOD
最终幻想Ⅶ	139	25	28	19	14	史克威尔
模拟城市3000	130	26	26	13	9	MAXIS
西风狂诗曲Ⅱ	130	26	NEW	1	26	依星软件
博德之门	128	28	30	13	21	BIOWARE
地下城守护者Ⅱ	121	29	29	11	7	牛蛙
魔法门Ⅶ——血统与尊严	109	30	27	10	17	NWC

本期选票在插十九页
欢迎大家投票

网选游戏排行榜

1. 轩辕剑Ⅲ [1105票]
2. 最终幻想Ⅷ [992票]
3. 星际争霸 [947票]
4. 仙剑奇侠传 [940票]
5. 网络创世纪 [786票]
6. 大航海时代Ⅳ [777票]
7. 魔法门之英雄无敌Ⅲ [769票]
8. 心跳回忆——永远属于你 [643票]
9. 三国志Ⅶ [574票]
10. 帝国时代Ⅱ [550票]

六月幸运读者

北京 杨骁涵　吉林 宁 宇　上 海 周维佳
广西 王 卓　辽宁 李宁明　贵 州 王夫钊
陕西 林 滔　广东 林俊生
浙江 姚伟栋　湖北 乾 坤

以上读者将获得由**北京新天地互动多媒体**提供的《铁路大亨Ⅱ》简体中文版一套。

日本KSS公司引人入胜的角色扮演游戏《龙机传承》第三部隆重登场！

完全简体中文版

龙机传承3

～黄昏使者～

龙机始动，三度传承！

新的传奇将在你的手中诞生……

零售价 35元

2000年7月10日全面上市

●超豪华配音阵容 ●操作简单，容易上手。●敌我之间短兵相接，战斗场面更加精彩刺激，扣人心弦。●由中世纪文明与机械文明融和而成的世界观，构筑出独特的冒险舞台。●使用ADV模式进行交流和探索。●新的对话以及钱币弹系统，意趣横生。●全新的流导石系统使本游戏大大超越前作。以可爱小动物形态出现的流导石，在装备后可使您功力倍增。流导石合体和变身，更使游戏充满变化的乐趣。

KSS Media Entertainment Company

SOFTOP

SOFTOP Co., LTD.

北京腾图电子出版社出版



软件渠道总经销：



晶合软件销售连锁组织

邮购地址：北京海淀区苏州街邮局89－045信箱　邮邮编码：100089

邮购咨询电话：(010)82634092、82634107　零售咨询电话：(010)67164859

分销咨询电话：(010)82634097、82634089　传真：(010)82634088

北京总店：67164859
北京新城广场店(新张开业)：67647711－102
北京现代市场：62630299
北京明光市场：62267068
北京科苑书城店：68515544－2095
北京长椿街店：66018119
北京和平里店：84210214
北京大兴店：69202500
北京垂杨柳店：67786334
北京安定门店：86472172
北京万寿路店：68159093
北京丰台店：63823449

·晶合上海钜隆	62104558
·晶合苏州沧浪	7246529
·晶合新疆华顺	2814402
·晶合南宁奥讯	2621521
·晶合长春安航	5656612
·晶合济南洪恩科技	6980984
·晶合兰州专卖店	8261784
·晶合昆明棒子	5176880
·晶合郑州分部	6993569
·晶合大连维尔	3635721
·晶合成都劲邦分部	5448601
·晶合西安辉煌分部	5530853
·晶合厦门金科达分部	2099935
·晶合汕头超俊分部	8860856
·晶合宁波今日	7248299
·晶合太原和生	7234490
·晶合遵义天地	8633815
·晶合哈尔滨金北方	6415498
·晶合开封大众电脑	5958268
·晶合天津展望	27830166
·晶合西藏分部	6813383
·晶合新乡分部	3024847
·晶合莆田三超分部	2683555
·晶合无锡万科分部	2733188
·晶合河北衡水分部	2130562
·晶合成都天翔分部	5078927
·晶合山东日照分部	6451069
·晶合甘肃玉门分部	3253489
·晶合郑州东方分部	5905967
·晶合山西藏远分部	4132971
·晶合石家庄汇达分部	13803339200
·晶合常州迅达分部	8117080

网上专卖

8848公司	86243008

北京图书渠道

金台路图书市场263号	65934375

北京经销商

连邦公司	62525338
正普公司	82615800
万众合力公司	82627438
育碟苑公司	82613831
里仁公司	62543505
鸿达以太公司	82614688
赛乐氏公司	62648194
圣比尔公司	62527962
天极公司	62770584
西单图书大厦	
新街口新书店	
西四新华书店	
王府井外文书店	
科林斯创公司	

特约经销商

杭州美迪	8271301
武汉天问	87874577
广州思富特	87509952
沈阳连邦	23881542
上海浩鼎	63515371
南京新高	3371350
深圳伊登	3782602
广州黑马	87595514转1805
昆明黑马	5116622转8000
成都连邦	5233741
呼和浩特世纪软件开发部	4308786
湖南新华书店电子音像部	2227238

图书渠道总经销：CONNACT 北京互联行动数字技术有限公司　北京市白石桥路甲54号方圆大厦609室　电话：(010)88026319　传真：(010)88026345

深圳市金智塔电脑软件有限公司

GAMEKING SOFTWARE CO.,LTD

2000年游戏精品强势推出



售价28元

極致唯美的世紀大富翁

千禧年6月份 全国范围 倾情登场

特惠套装 68元

幻想西遊記





双CD加人模
仅售68元
全國熱賣中

Windows95/98
建议售价 68元

幻想西游记

2000年游戏界的新突破

金智塔软件大中华销售联盟店

城市	电话	城市	电话	城市	电话
北京	82634096　82634105　62559725　65934385				
上海	63765002　56052554				
重庆	63626882-8261　69018533			威海	5250204
天津	27478261	哈尔滨	4684757	佳木斯	8667642
大连	4428818	长春	5983299	吉林	4665814
鞍山	2241991	锦州	2133641	大庆	6319892
沈阳	23321186	石家庄	3028557	秦皇岛	3022394
邯郸	3022419	唐山	2851887	保定	2035042
沧州	3033225	太原	4121390	济南	6057292
青岛	3831425	淄博	2188314	烟台	6649982
潍坊	8371230	台中	3380287	深圳	3698014
包头	2516902	西安	7425430	兰州	8423107
郑州	7647349	洛阳	3236280	香港	25907308
成都	3374030	攀枝花	3345848	遵义	8253514
昆明	4126973	贵阳	5866255	南宁	2615999
柳州	2853143	桂林	5812815	武汉	85608712
宜昌	6754889	十堰	8269800	襄樊	3481221
长沙	2222570	常德	7389148	蚌埠	3028028
南京	3323682	苏州	7246529	无锡	2820161
徐州	3700335	南昌	8503700	福州	3349086
厦门	2205116	漳州	2036557	杭州	8853853
宁波	7248229	温州	8623756	义乌	5327927
海南	6759465	广州	87572481	呼和浩特	4934326
台北	87890099	台南	3487350	乌鲁木齐	2863362



深圳市金智塔电脑软件有限公司
GAMEKING SOFTWARE CO.,LTD
地址：深圳市罗湖区金碧路金湖花园A4-202室
TEL：0755-2406525　2418774
FAX：0755-2122083　联系人：周田伟
网址：www.gameking.net.cn

古墓丽影

TOMB RAIDER

失落的神器

EIDOS《古墓丽影》系列最新大作，拥有比前代更辉煌的场景，让您领略冒险的刺激，延续了《古墓丽影III》的情节，开始于WILLARD垂死，劳拉发现他的随从已经发现了“第五神器”，并将它安置于他在苏格兰尼斯湖的地产中。似乎这最后的陨石碎片掌握了WILLARD实验的关键，只是他发现的太晚了。于是劳拉的探险开始于尼斯湖边，现在就让我们来领略劳拉迷人的风采。

38 元

18 元



毁天灭地

第3波　CORE　EIDOS INTERACTIVE

全国总承销

珠穆朗玛 http://www.8848.net

地址:北京市西城区金融大街33号通泰大厦B座九层
邮编:100032
电话:010-66068848　免费服务电话:800-810-8848
E-mail:jazhang@8848.com　网址:http://www.8848.net

www.8848.net　电子商务@中国

巫师之怒 II

简体中文版

68 元

誓死和妖术师战斗到底

游戏界新秀 Mnonlith 开发的
《巫师之怒》系列最新版本
四十三个崭新、非线性的任务
超过八十种以上各种神话传说中的生物
多达四百种的武器、道具和药品
支持高达十六人的多人连线模式
角色扮演和即时战略模式的完美结合

18 元

銀河騎士團
FORCE 6050

晶天 SOFTODAY

第3波　Thor 世纪雷神　EVERYONE E ESRB　MONOLITH

8848.net总代理 www.8848.net

全国总承销

www.8848.net 珠穆朗玛 http://www.8848.net

地址:北京市西城区金融大街 33 号通泰大厦 B 座九层
邮编:100032
电话:010-66068848　免费服务电话:800-810-8848
E-mail:jazhang@8848.com　网址:http://www.8848.net

www.8848.net 电子商务@中国

世界足球经理2000中文版

7月上旬 38元 强劲上市

全新中文版，为您完全扫除语言障碍



附赠曼联、尤文图斯、皇家马德里、拜仁慕尼黑等十数世界著名劲旅阵容介绍

2000年世界70个国家全新联赛数据，更真实，更刺激

甲A沉浮，就在你手!

火爆甲A千禧联赛，包括外援在内的夏季全新14支球队阵容



上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话：(021) 58788969-223.232
传真：(021) 58367021
网址：http://www.ubisoft.com.cn
服务热线：(021) 58788969-241

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444



《奇迹时代:中文版》

这是一个具有《魔法门之英雄无敌》的策略性和《三国志》般战斗场景的游戏!

这也是一个能让你创造奇迹的游戏!

这还是一个充满了刀剑和魔法,并让你选择自己命运的游戏!

当和平在启示录的降临中哭泣时,你是选择静静的等待?还是奋起还击,去主宰自己的命运、去改变世界的格局、去创造不可思议的奇迹?我相信你会选择后者!

我们将把这款曾经在世界游戏排行榜进入前十达半年之久的游戏,进行完美的汉化,在火热7月奉献给您!

新天地全新“晶彩”装
50元
附增百余页的说明书



- 支持1280x1024的分辨率和16位色的精美画面
- 融入了角色扮演成分的多线程、多结局的单人游戏
- 可以选择即时制的多人游戏,甚至能够用email进行联线



- 12个具有各自的特点,关系错综复杂的不同种族
- 数十种彼此相生相克,拥有不同特殊能力的兵种,使得战斗中数量不再是关键



- 全面而细致的魔法系统囊括了7大类超过100种的魔法
- 包含了地下城的动态地图系统甚至可以让强力的魔法或者特殊能力永久地改变地形

新天地贺千禧经典收藏大抽奖获奖者名单公布

2000年1月15日,新天地推出了"贺千禧经典收藏大行动",并准备了总价值达10万元的各类奖品;截止到2000年4月30日为止,新天地回函卡部共收到"贺千禧经典收藏大行动"相应回函卡3万余张,现,347名获奖者已全部产生,其中北京朝阳区的韩晶和广东广州市的汪曙静获得了特等奖——索尼 Playstation 2 DVD 游戏机一台。所有的获奖者新天地均将通过电话、信函、传真或者mail通知到个人,并在通知到人后的1周内采用包裹通过邮局寄出奖品。获奖者名单现已公布在新天地网站上 http://www.suntendygame.com 。

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体
地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035
技术支持:(010) 62862042

《暗黑破坏神II》官方攻略本——中文版

《暗黑破坏神II》权威攻略指南，玩家必备的终极利器！

Blizzard官方授权 BradyGames全球总发行

新天地互动多媒体全国独家引进出版。

TAKE YOUR GAME FURTHER | BRADYGAMES

DIABLO II

THE ONLY OFFICIAL STRATEGY GUIDE

This game has received the following rating from the ESRB.





BY BART FARKAS

7月初全球同步上市
全国统一定价
25元

权威、详尽、实用！

角　色——空前含盖了全部5名角色的所有技能，并提供极其详尽的技能、状态表格

任　务——贯穿全部4个篇章的完整单人任务指南，向你传授最有价值的资源战斗策略以及所有秘密的提示

总列表——毫无遗漏的包容了你将在《暗黑破坏神II》中发现的所有怪物、武器、宝物、装备和魔法。

多人游戏——想成为战网上的传奇人物吗？由Blizzard内部的专业级玩家撰写的多人实战技巧将实现你的梦想！

邮购无需另付邮费，欢迎邮购！

全书厚达近200页，总文字量20余万字！进口胶版纸印刷，附赠游戏主题贴纸，装帧精美，物超所值！

当中国的客栈掌柜，吃中华的满汉全席

吃！ 寻找食物是人类的本能……

吃！ 中国传统文化的许多要素都浓缩在饮食文化中……

吃！ 一起来参照百年流传美食菜谱，当中国的客栈掌柜，吃中华的满汉全席？

和500个欢快活泼的**卡通形象**一起开中华客栈，邀请**丐帮帮主**、**京城捕快**等成为座上嘉宾，激发有趣的**特殊事件**！和家人在同一台机器上分别使用3个主题人物**联网游戏**，75种中国式的店堂布置，10个系列50种名菜随你**新搞**！

附送详细**攻略指南**，更有《盟军敢死队2》**展示动画**，《奇迹时代》**试玩版**及多款**精美壁纸**等，还可参加新天地**大抽奖**，抢先免费获得**最新游戏**软件

七月初晶彩装火热上市新天地超值价 25元



SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

|||BradyGAMES

地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

IBM

IBM无网不利三剑客

来！纵横网上空间，构筑美丽家园



网络时代的到来，
使我们的生活空间更为广阔。
面对莫测而无垠的网络空间你好奇吗？
你想轻松浏览网页吗？
你想拥有自己的网上家园吗？……别急！
现在"IBM无网不利三剑客"来了
一切都简单了--

帮你构筑自己网上家园，
让你轻松跨越语言屏障，
畅游瑰丽的网络世界。

购买了< IBM网页制作2001 >的正版用户 **请注意：**
(中图"网页制作2001"全国主页制作大赛) 将于7月1日正式开始，希望广大用户积极参与
您将获得丰厚的奖品，参与就有奖
详细的参赛细则请见相关的网站
http://www.ibmhb2001.cnpeak.com

中图(集团)公司向追求创新人士强力推荐


总经销 中国图书进出口(集团)总公司

CREATIVE.COM

数码科技 感觉真不一样!

数码音效全震撼

CAMBRIDGE SOUNDWORKS

创新科技全数码系列音箱

通过独特的数字DIN接口，带给您水晶般清澈纯真的数字音频输出

"Creative数码娱乐合家欢"暑期巡展促销

创新公司定于7、8月暑期在全国部分城市进行Creative数码娱乐产品巡展促销活动。详情请见Creative网站：http://china.creative.com

促销活动内容

产品	零售价	促销优惠价	
Sound Blaster PCI128D/PCWorks 4.1可升级音箱	599	599	(送价值150元Creative音箱升级套件)
Sound Blaster Live! 数码版 + SoundWorks Digital	1350	1168	
Sound Blaster Live! 豪华版 + SoundWorks Digital	1550	1368	
Sound Blaster Live! 数码版 + FPS2000 Digital	2300	1998	
Sound Blaster Live! 豪华版 + FPS2000 Digital	2500	2198	
Sound Blaster Live! Platinum 白金版 + DTT2500 Digital	4700	4288	

本次促销优惠价仅限当地巡展期间有效　数量有限　欲购从速!　本次活动解释权归创新公司所有

北京创新未来科技有限公司
电话：010-62510018
传真：010-62510062

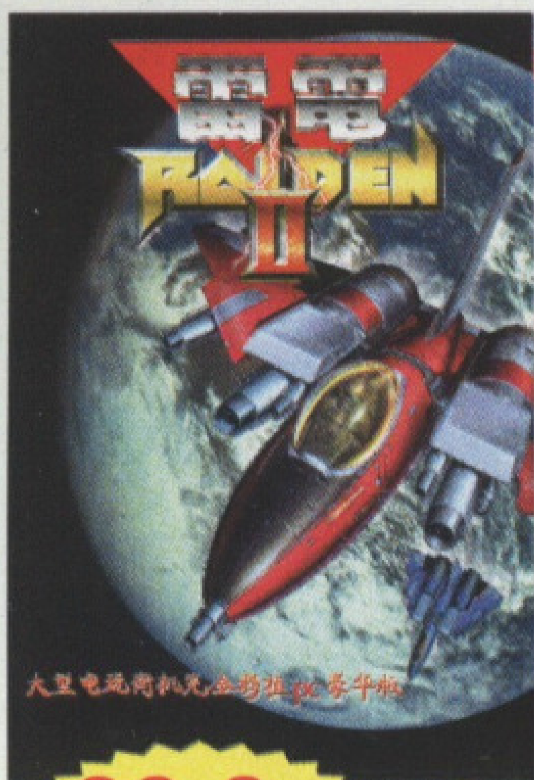
上海分公司
电话：021-62551087 62553477
传真：021-62552810

广州办事处
电话：020-87554685 87554686
传真：020-87554678

成都办事处
电话：028-5248551 5249329
传真：028-5236539

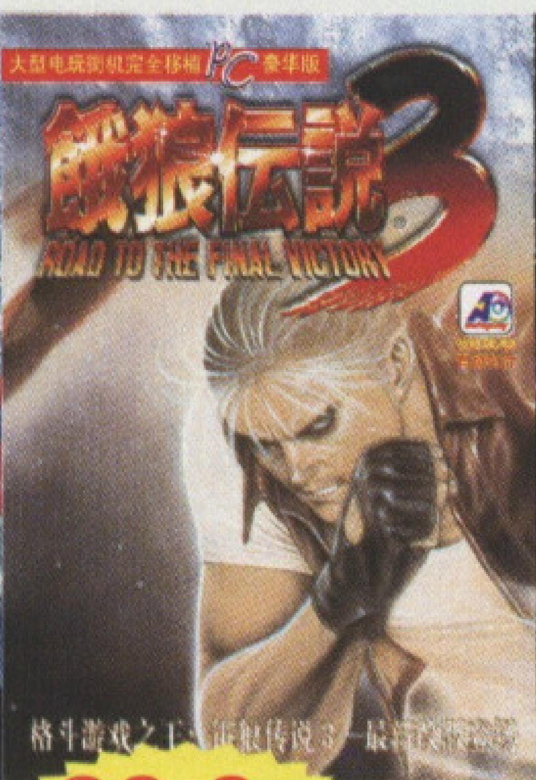
CREATIVE
创新科技
CHINA.CREATIVE.COM

TRANK software 中青旅创先软件 中青旅创先软件公司产品一览



29.9元

史上超强之射击游戏《雷电 II》超低价回馈消费者。



29.9元

格斗游戏经典名作—《饿狼传说》再度推出新版本《饿狼传说 3》震撼登场!



29.9元

《真侍魂》让您有身历大型电玩街机游戏血脉贲张的感受!保证过瘾!



29.9元

全程 3D 画面、华丽的场景、超酷的人物造型……这就是《斗神传 2》,难得一见!



29.9元

超酷炫射击类电玩游戏—《雷神小组》带给您超级震憾力!



38元

群雄烽起,逐鹿中原,谁是最后的胜利者?答案掌握在您《隋唐争霸》者的手中!



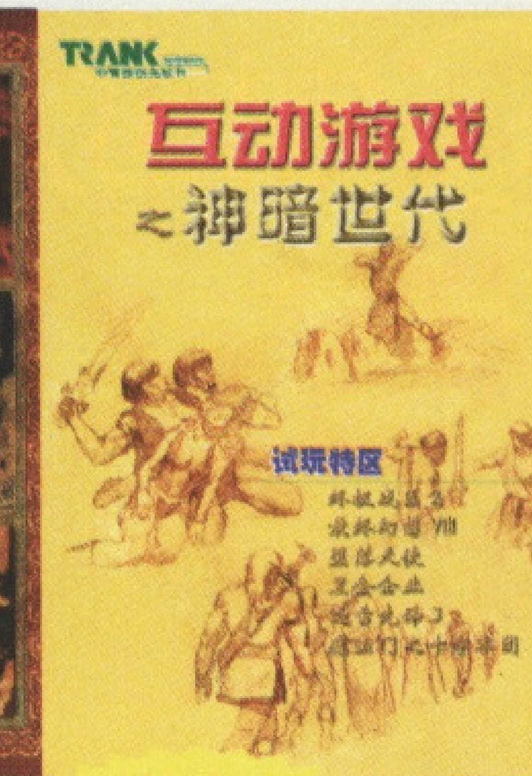
38元

《横世霸业》易上手、多事件、全即时,纵横世纪古战场,唯我豪情称霸业!



148元

七彩汇一,秘石救世!《暗黑破坏神》设计成员最新力作《暗黑秘石》!

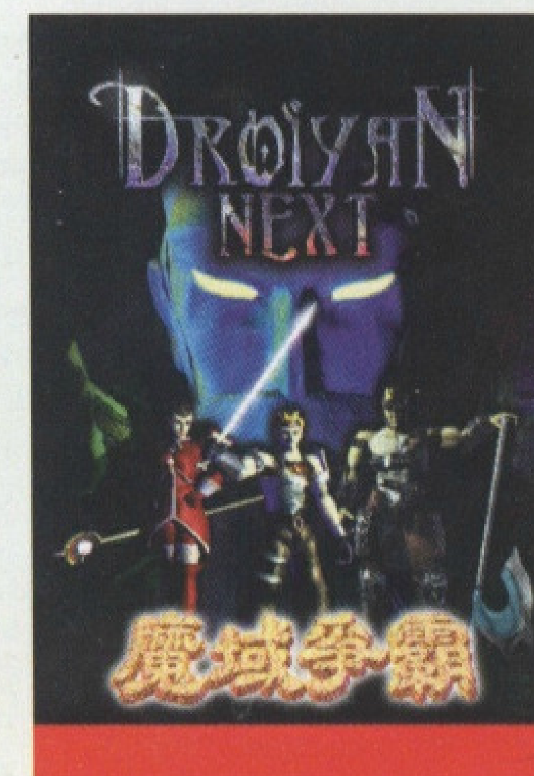


28元

离奇的故事情节,全新的作战方式,《神暗世代》精彩的画面令您耳目一新!



国内研发、制作即时策略游戏之大作——《烽火三国 II》即将问世!敬请期待!



绚丽惊人的场景制作,火爆惊险的故事情节,痛快淋漓的格斗场面,《魔域争霸》保证让您品味无穷!



华丽缤纷的五大幻境,丰富多变的动作及宝物,逗趣可爱的人物造型……跟着《神奇王子》到幻境中去探险吧!



《刀·剑·笑》让您体会人世间的人情冷暖、恩怨情仇。冯志明将漫画与生命连成一线的结晶品,开创传奇武侠漫画新先河!



《霸刀》乃是画坛宗师冯志明作品,全新绘制,细致非凡,剧力紧迫,震憾 Game 坛!



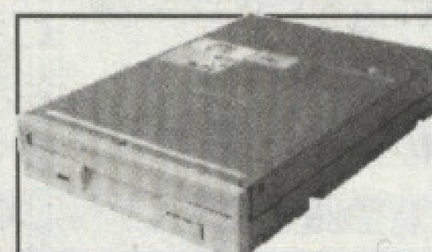
超群的 3D 战斗画面,营造出惊天地的感受;古今鬼神人物造型,展现出超凡脱俗的更高层次!《六道天书》不会让您失望!

大众软件服务快车

本期广告索引!

SONY®

索尼激光专家



MPF920

- Sony MPF920 1.44软驱,稳定性高,故障率低,优质可靠。
- 具有工业标准的架构,具有广泛的兼容性。
- 资料传输率为500Kbps,旋转速度300转/分。
- 平均存取时间为94ms,平均无故障时间30000小时。



CRX145E-B/CRX145S-B

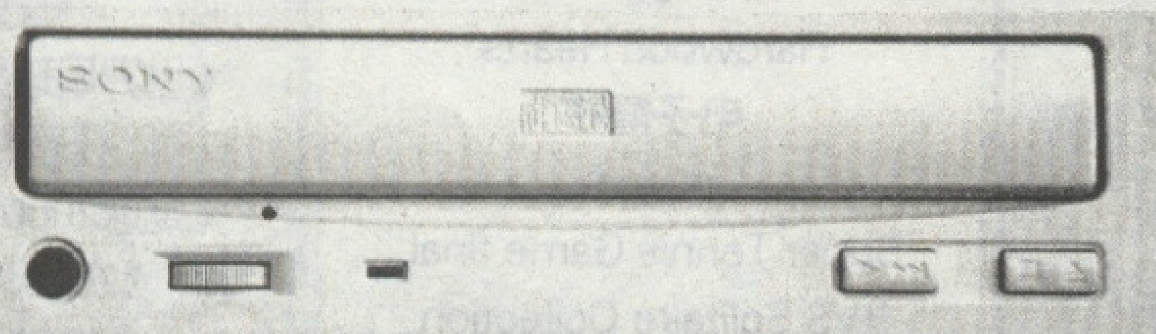
- 标准ATAPI/SCSI介面
- 10速写,4速擦写,32速读
- Mp3网路音乐,音效及各种音源刻录方便快捷,支持多种格式
- 4MB缓存,150ms平均寻道时间,
- 平均无故障时间为100000小时随机附送MP3刻录功能的Sony CD-Maker套装刻录软件,Sony原厂进口盒装CD-R及格式化CD-RW各一片



CRX140E-B 荣获《中国计算机报》授予IDE刻录机的"infoBuyer"奖

CRX140E-B/CRX140S-B

- 标准ATAPI/SCSI介面
- 8速写,4速擦写,32速读
- Mp3网路音乐,音效及各种音源刻录方便快捷,支持多种格式
- 4MB缓存、150ms平均寻道时间,无故障时间为100000小时
- 随机附送MP3刻录功能的Sony CD-Maker套装刻录软件,Sony原厂进口盒装CD-R及格式化CD-RW各一片



白金影音王CDU4811-81 PCComputing ★★★★★ 五星推荐

- 标准ATAPI/IDE介面
- 48X高速读取,转速稳定,不挑碟
- 最大传输速率达7200KB/S,寻道时间小于80ms,转速高达9900rpm
- 采用3合1数码芯片,保证读盘质量
- WSS(无线悬挂系统)设计,有效地减低马达高速运转带来的振动和噪音
- 先进的全钢多重防尘机芯设计,有效延长光驱寿命与MPC level 2&3·PC97& Pc98相容。

中国独家总代理
HEDY 七喜电脑有限公司 HEDY COMPUTER CO.,LTD.

电话:(020)87546678 87543391 传真:(020)87544654 http://www.hedy.com.cn

各地技术服务中心电话/传真: 北京010-82663702/82663705-826 上海021-54901826/54901827 广州020-87591953/87543391 武汉027-87645735/87645739 成都028-5435869/5446109 深圳0755-3779420/3779628

Sony Corporation of Hong Kong Ltd.,
香港铜锣湾希慎道33号利园四十五字楼

Electronic Devices Marketing Hong Kong Company 45/F., The Lee Gardens,33 Hysan Avenue, Causeway Bay, HK
Phone : (852) - 2909-1008 website : www.sony.com.cn E-mail : cpdmkt@shk.sony.com.hk



承启专题

率先上市的承启815主板

在6月初的台北国际电脑展上，许多主板厂商纷纷展示了最新的815(e)主板，目前上市的主板并不多。作为英特尔新的王牌产品，815将使威盛694X遇上真正的对手。我们有幸拿到了领先上市的承启815主板——承启60JV，下面我们就感受一下815主板的强大力量。

一、承启60JV的精心设计和强大的功能

承启60JV所采用的元器件均为大厂配件，第一感觉就是豪华主板。Intel才发布CNR（Communication & Networking Riser）标准，现在在承启60JV上已经看到CNR插槽了。CNR插槽完全兼容AMR插槽，除了支持软声卡、软Modem外，还可以提供更加经济的网络连接方案。这次测试的这片主板集成了AC97声卡，在主板上还有一组跳线是设置Line In/Line Out的功能，可以支持无源音箱，对老用户的考虑非常周详。值得注意的是，还有一个跳线是把Line In也设置成Audio Out功能的，这是在四声道声卡中才有的，原来承启不久将会推出板载创新四声道声卡的豪华型60JV主板，为用户提供更加高性能的集成声卡。

承启60JV还有一个更加先进的功能是提供了一个LTI-II接口，有了这个接口只需一片便宜的转接卡就可以提供电视输出，使用LCD液晶显示屏或者支持双屏显示。

二、独具特色的3BIOS技术

承启60JV还有一个引人注目的先进设计是具备专利的3 BIOS技术，这项技术对主板来讲是一个很大的技术突破，概括地说3BIOS技术就是配备智能型双BIOS-Twin BIOS、BIOS写保护、内建BIOS刷新程序，3 BIOS技术为系统安全提供了三重保障。

三、测试

测试平台：CPU:Intel Coppermine 500E，内存：SEC 128MB（PC-133），显卡：小影霸奔驰系列Geforce 256 SDR 32MB，硬盘：昆腾20.4GB；测试系统：英文Windows98SE、DirectX7.0。

测试数据

测试项目	60JV	440BX	694X
Winstone 99 v1.2	25.3	24.9	24.0
CPU Mark99	46.6	46.8	46.2
FPU winmark	2670	2670	2670
Business Disk Winmark	3730	2640	2710
High-End Disk Winmark	11300	9500	9520
3Dmark2000 1024×768 16bit	3711	3699	3710
3Dmark2000 1280×1024 32bit	1757	1760	1750
Final Reality 1.01 Run AGP test	51.06	51.96	51.23

测试结果让人欣慰，承启60JV主板Winstone99的得分较BX主板高1.6%，其余的测试得分也比较接近，但是在DISK WinMark的测试中性能差异就大得多了，HIGH-END和BUSINESS的得分承启60JV明显比其他两种芯片组主板高出很多，可以看出新的芯片架构为承启60JV带来了更高的性能。在3DMark2000的测试中我们选择了两个测试环境1024x768 16bit和1280x1024 32bit，对显卡显存要求都低于32MB，我们测试用显卡的显存是32MB，因此可以忽略AGP对测试性能的影响。测试结果是承启60JV和BX、694X的图形子系统性能相当，不分伯仲。

我们一开始只是用标准外频133MHz，非常地稳定，顺利通过了所有的测试。接下来我们索性将外频调节到150MHz，同样稳定地通过了测试。但是在157MHz时超频失败，机器停在了开机画面上，不过这一成绩已非常出色了。

四、测试总结

整个产品的测试过程十分顺利，即使是超频150MHz，系统的运行也非常稳定。通过测试可以看出承启60JV的设计已经很成熟，性能也非常出色。因此有了承启60JV，那些为选择BX还是694X主板而犹豫不决的用户应该有了一个更好的选择了。

广东 李进

大众软件邮购中心

每次邮购需另付邮费5元　欢迎免费索取晶合软件广场—邮费2元—

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089

热线咨询电话：010-82634107，82634092 E-mail:jhyf@popsoft.com.cn



新品推荐

《超级医生3》

充满了暑假的欢乐气氛的校园内，苦无医院实习的你（梅世杰）和你的死党凯瑞二人正坐在走廊下仰望着天空，做着唯一能做的事——发呆。两人正要离开时，突然有位老人出现了，他从口袋中拿出一张名片给你们，名片上写着"私立爵正女子专门医院院长马天佑……"

背着笨重的行李，二人来到了这家医院并且开始了你的医道生涯，你开始学着治各种普通病和疑难杂症、学着开药方、打针、还有做手术……但你可有医道哟，要不然医院可不让你升为主治医师的。在实习期间，你又开始费劲心力的泡妞，泡你的年轻病人、护士长还有同事医师。能否到手，就看你的医术高明于否了。



好评热卖中，零售38元，邮购中心网员价30元。

《幻想西游记》



游戏取材于《西游记》，在剧情上基本忠于原著，选取有代表性的如红孩儿、火焰山、盘丝洞、白骨精、车迟国、真假猴王、小雷音等情节构成迷宫的主要内容，其中还穿插如黄风怪、风仙郡、通天河等分支任务情节。游戏具有丰富的剧情设制，令玩家可以尽情地畅游在这自由广阔的世界。

游戏提供了单人模式和多人模式，你可以实现众多奇异的梦想！

热卖中，零售价68元，邮购中心网员价48元。

《永远的伊苏》（3CD）

伊苏消失数百年后，一个红发的少年，被冒险的魔法所迷惑，穿越了岚之结界的风暴，踏上了艾斯塔里亚的土地。他在贤者莎拉的指导下，肩负起解开远古伊苏之谜的使命。为消灭邪恶的化身——魔王达姆，他开始寻找六本伊苏之书。在这瞬不断冒险的未知旅途中，没有人知道何处是光明与黑暗的圣战终点……



本游戏为动作角色扮演游戏始祖，具有顶级影像效果再现逼真的景致，每秒60格的动画播放能力、动听的配乐、平滑顺畅的移动方式和超卓不凡的操作系统。

热卖中，零售价69元，邮购中心网员价60元。

晶合精品屋

产品名称	零售价/网员价
心跳回忆——永远属于你	38/38
*心跳的感觉	58/50
大富翁四	128/100
轩辕剑III	128/110
明星志愿II	48/42
平原惊雷	28/25
心跳回忆创造资料设定集	128/110
*佛脚系列——玩转电脑(5CD)	99/75
*佛脚系列——玩转Windows2000(3CD)	48/35
*佛脚系列——玩转Office2000(5CD)	99/75
梦幻西餐厅II	20/15
PC收银站	68/40
永久汉化2000(抢鲜版)	38/30
我形我速3.0	48/45
COOL 3D(2.5普及版)	38/30
独立制片人	188/100
*幻想西游记	68/48
*永远的伊苏	69/60
笑傲江湖——精忠报国(网络卡)	28/25
心跳回忆年历卡(10张)	10/10
MP3II——唱不停	28/25
新鹿鼎记II神龙教	38/25
恋爱物语1	38/15

加*处为新上市产品

征订

2000年《大众软件》杂志全面增页，20页彩页、128黑白正文，每定价6.5元，全年24期，季度订价39元；半年订价78元。《大众软件CD》每期20元，全年12期，每期包括两张光盘和一本100页的使用手册。全年订阅价240元；半年价120元；季度价60元。可在邮购中心汇款破期订阅国内平邮免收邮费，挂号邮寄每期加2元邮费（目前，2000年总第1、5、期已经无货外，其余均可汇款订阅）。

以上产品由晶合软件连锁组织强力推荐

热卖新品

产品名称	价格
永远的伊苏	69/60
超级医生III	38/30
暗黑破坏神II（豪华版）	228/200
暗黑破坏神II（标准版）	98/90
幻想西游记	68/48
笑傲江湖	69/55
剑侠情缘II	38/26
幸福Liunx	48/48
幸福之家III	88/75
天涯孤旅	39/39
风云（千禧）	39/39
神雕侠侣（千禧）	29/29
神奇传说之远征奥德赛	29/29
白色情人节	49/49
英雄本色	25/25
棋牌大全	28/28
火星人	38/38
RPG合集	198/198
王国兴亡录	128/128
深海钓鱼	98/98
未来战警	38/38
上帝也疯狂	38/38
地下城守护者	48/48
MP3资迅人音乐梦工坊	48/45
劳拉的快乐历险	29.9/29.9
阿历的欢乐农场	29.9/29.9
神暗时代	28/28
模拟城市3000+新龙门客栈	98/98
封神榜—英雄无敌	48/48
古墓丽影—失落神器	38/38
六道神书	68/68
毁天灭地	18/18
银河骑士团	18/18
千典游戏龙—真夏之梦	38/38
千禧八部III	38/38
KA-52鳄鱼飞行中队	38/38
弥塞亚	68/68
巫师之怒II	68/68

娱乐天地

产品名称	价格
圣魔战记专集	38/36
东方幻想战记	38/36
未来零点	35/33
三国伏魔	35/33
魔唤精灵	15/15
危险人物	15/15
特勤机甲队专集	38/38
劲爆极限滑雪	50/45
真侍魂	29.9/29.9
疾风少年队	49/49
游戏骇客族	39/39
退魔传说	49/49
模拟城市3000（简装版）	48/48
模拟人生（中文版）	60/55
英雄无敌III末日之刃(中文版）	38/38
青涩宝贝	38/38
七国演义	38/38
幻影特工队	38/38
横扫千军（王国风云）	38/38
圣剑大陆	38/38
西风狂诗曲II——暴风雨（4CD）	58/53
野战特种兵	38/35
帝都魔域传	38/38
称霸四海	38/38
太阁立志传III	168/158
博德之门（简包装）	78/70
魔导异元素	38/38
极品飞车V保时捷之旅	60/55
救世传说NOX	68/62
无畏战车	38/38

周边产品

产品名称	价格
广景电脑摄相机	
ET-Plus（10万像素）台式	650/588
ET-Pro（30万像素）台式	700/638
龙眼（10万像素）笔记本式	680/628
SGK A极光记录产品	
CD-RW（可擦写）650MB/74min	26/26
CD-R白金碟（精装）650MB/74min	12/12
CD-R白金碟（简装）650MB/74min	8/8

百宝箱

产品名称	价格
PC—Cillin2000	238/238
Windows2000	1999/1999
开天辟地II特惠装（送自由与荣耀）	125/100
金山词霸2000	28/22
金山快译2000	28/22
东方快车世纪号	29/25
未来生存	68/60
Linux游戏宝典	28/28
Linux多媒体及模拟器具大全	28/28
Your Linux (Manderake Linux)外挂中文平台	32/32
超级保镖2000(黄金版)	260/156
超级解霸2000	38.8/38.8
KV300	180/156
瑞星千禧版	168/148
网页设计梦工场	129/129
电脑学校教材入门篇	35/35
电脑学校教材互联网篇	35/35
电脑学校教材流行软件篇	35/35

攻城略地

产品名称	价格
太阁立志传攻略	32/32
英雄宝典——英雄无敌3攻略	18/18
机甲战士III（附CD）	23/23
攻略手札一	7/7
攻略手札二	7/7
攻略手札四	7/7
攻略手札五	7/7
攻略手札六	7/7
攻略手札七	7/7
攻略手札八	7/7
帝国时代II攻略	15/15
西风狂诗典攻略	15/15
风色幻想攻略	15/15
青涩宝贝攻略	15/15
鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
银翼杀手权威攻略	48/48
沙丘2000攻略	35/35
魔鬼英豪攻略集	32/32

万智牌加油站

产品名称	价格
博图起始牌	58/52
博图补充包	22/20
克撒传补充包	29/26
三国起始牌	58/52
三国补充包	22/22
三国预组套牌	53/48
第六版起始牌	78/66
第六版比赛用牌	99/85
第六版补充包	25/22
(英文版)玛凯迪亚起始牌	99/85
(英文版)玛凯迪亚补充包	29/26
(英文版)宿敌起始牌	99/85
(英文版)宿敌补充包	29/26
（英文版）预言起始牌	99/99
（英文版）预言起补充	29/29
万智牌专用牌夹	126/118
进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4
透明牌盒（100张）	13/13
透明牌盒（150张）	16/16

加入晶合服务网的方法

一切在数字信息时代需要帮助和愿帮助别人，渴望相互交流的人们，既请汇10元至晶合大众邮购中心，并注明"入网"字样，即可在数日内收到您的网卡，上有号，表明您已加盟我们的网员大联盟！

邮购中心暑期活动

暑期，邮购中心为您准备了多款质优价廉的软件产品，并有小礼品赠送。

具体办法：

即日起至2000年8月31日，凡在邮购中心邮购软件的读者均可获赠"心跳回忆纪念卡"一张，多买多送，欢迎大家积极参与。

欢迎邮购

晶合软件销售连锁组织总经销

超级医生 SuperDoctor 3

你想当医生吗？

无数美少女有求于你！

好评热卖中 零售价：38元

○模拟真实的医院场景与医疗过程，
体会医生的权威、紧张与辛酸。

○数十种美少女病患供您诊治，
各种检查、医疗、手术、任您选用。

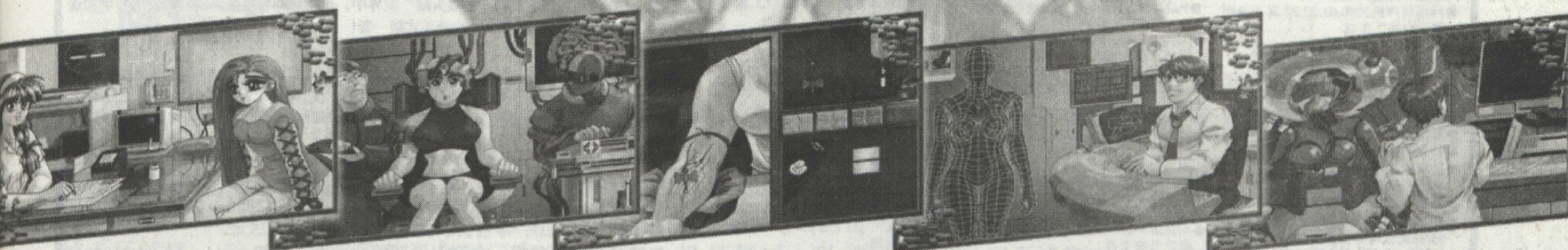
○新加入复诊、住院模式，挑战性更高，更耐玩。

○各种令您喷饭、爆笑的医疗结果，
让您从头到尾保持好心情。

○高解析度精致画面，穿插大量动画，让您耳目一新。

○完全支援 WIN 95/98 作业系统，让您轻松上手！

○全彩说明书，每一个开刀步骤都有附图及详细文字说明，
值得收藏！





北京晶合顺达计算机公司

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱
邮政编码：100089　E-mail：jhyf@popsoft.com.cn
咨询电话：010-82634107（邮购）、82634088（分销）、67164859（零售）

销售支持——排名不分先后

京总店	67164859
京新城广场店	67647711-102
京现代市场	62630299
京明光市场	62267068
京理想大厦	3层571柜台
京科苑书城店	68515544-2095
京长椿街店	66018119
京和平里店	84210214
京大兴店	69202500
京垂杨柳店	67786334
京安定门店	86472172
京万寿路店	68159093
京丰台店	63823449
京石景山店	68634122

京特约经销商：
单图书大厦　新街口新华书店
四新华书店　王府井外文书店
林斯创公司　科技书店

●晶合上海钜隆	62104588
●晶合苏州沧浪	7246529
●晶合新疆华顺	2814402
●晶合南宁奥讯	2621521
●晶合长春安航	5656612
●晶合济南洪恩科技	6980984
●晶合西安辉煌分部	5529833
●晶合兰州专卖店	8261784
●晶合昆明棒子	5176880
●晶合郑州分部	6993569
●晶合大连维尔	3635721
●晶合成都劲邦分部	5236552
●晶合厦门金科达分部	2099935
●晶合汕头超俊分部	8860856
●晶合宁波今日	7248229
●晶合太原和生	7234490
●晶合遵义天地	8633815
●晶合哈尔滨金北方	6415498
●晶合开封大众电脑	5958268

●晶合天津展望	27830166
●晶合吉林大众分部	2486201
●晶合西藏分部	6813383
●晶合新乡分部	3024847
●晶合莆田三超分部	2683555
●晶合无锡万科分部	2733188
●晶合河北衡水分部	2130562
●晶合成都天翔分部	5078927
●晶合山东日照分部	6451069
●晶合甘肃玉门分部	3253489
●晶合郑州东方分部	5905967
●晶合山西威远分部	4132971
●晶合石家庄汇达分部	13803339200
●晶合常州迅达分部	8117080
●晶合宜昌中艺科技	6758546
●晶合银川恒飞公司	4114796
●晶合张家港专卖店	13706220376
●晶合敦煌大宇分部	8933125

图书渠道

金台路图书市场263号　65934375

北京经销商

连邦公司	62525338	万众合力公司	82627438
正普公司	82615800	育曦苑公司	82656589
里仁公司	62543505	圣比尔公司	62527962
天极公司	82657868	鸿达以太公司	82614668
百年树人	62635790	联想北纬	82665002

特约经销商

呼和浩特世纪软件开发部	4308786
湖南新华书店电子音像部	4423330
成都连邦	5215799
杭州美迪	8271301
武汉天问	87874577
南京新高	3371350
深圳伊登	3782102
昆明黑马	5191804转8000
广州黑马	87595514转1805
沈阳连邦	23842237
辽宁希望	23960175
昆明威豪	5124740
杭州连邦	8853577
广州天高行	83795037

天极四方
总代理

千典游戏龙——真夏之梦

The Dream of Summer

6月20日　火爆上市

上万种软件　欢迎邮购　八折免邮资

[真夏之梦]特别加增：超人气恋爱养成类游戏[求婚365日2]完全正式版一套！

4CD + 精彩手册
全套售价仅 38 元

部分内容：

玩物园　●不可思议的游戏●极品飞标●急速碰撞●南方公园方块●螃蟹赛跑●移花公主●魔塔救美●跳跃之星●战斧●超任炸弹人●桌面水管工●美少女波动拳方块,等20套休闲游戏小品……

游戏之门●极品飞车（五）保时捷世界●微软2001棒球●终极狩猎挑战●模拟钓鱼●芯片终结者，五套最新热门推荐游戏试玩……

通关补丁●模拟人生系列补丁大全——舞会气球/五星级豪宅/鱼缸/新植物/情人装/新角色/44个新地板/V1.1版升级等●求婚365日II升级/直接追求张柏芝存档●命令与征服II泰伯利亚之日烈火风暴-GDI/NOD全部关卡存档●魔法门英雄无敌3末日之刃免CD/编辑器/通关●西风狂诗曲2金钱生命修改器/破关存档●极品飞车（五）金钱修改器/拥有所有赛道、所有车补丁●三国伏魔存盘文件/修改器●世界足球经理2000，中文版官方最新球员数据升级●NBALive2000 4.0版新球员●FIFA 2000杯赛时的华丽菜单/最新世界球员资料/加速/中国队超级/进球修改器●最终幻想八2.1修正游戏程序漏洞●暗黑破坏神II Beta版免CD●三国演义3中文补丁●主题公园世界2.0升级●雷神之锤III 1.17升级/所有版本的免CD●幻想西游戏记修改器，等45套最新的热门游戏补丁●修改器●作弊器●超级存档……

CG汉堡●最新精美酷游戏/卡通CG壁纸

点播剧场●相聚一刻中非常经典的：一刻岛漂流记

音乐盒　●真夜中の侦探尾曲●银河英雄传说插曲●新魔装机神首曲●时空幻影片头曲●超时空要塞-约束●西风狂诗曲II尾曲●寄生前夜2片头曲●洛克人IV片尾曲●魔剑美神插曲-明亮的眼，闪烁的剑●魔剑美神插曲-从太阳相似的之地而来，等15首精选游戏动漫音乐主题……

电玩陆海空 ●万象幻境游戏存储器●Game Master 7.02游戏修改大师●Stame0.951网络硅谷宠物小狗●迷宫制造专家●抓屏助手4.03捕获整个屏幕的图像●Hyperion ss土星模拟器●变形金刚音乐屏保●打字先锋1.2●四海英语全文朗读V1.05●极点词汇大突破1.1版●单词大师V1.02.0106●桌面地球仪2.0版●游戏语音通讯●解梦全书2.0●口才学●猜灯谜●拍马学●墙纸精灵●彩票雷达●等30套玩家必备工具.......

千典动画城●女警*逮捕令*新版MTV(1-4)●绣豆魔道士MTV(TV)●库洛魔法使-樱剧场版特报(TV)●C&C2之烈炎风暴过场动画(PC)●盟军敢死队II精彩动画(PC)●铁拳之TAG锦标赛精彩片头/TTCG动画/TT精彩演示(PS2)●SEGA回升(DC)●永恒的阿卡迪亚(DC)●最终幻想(九)人物的可口可乐广告(PS)●沙罗曼蛇III精彩动画(PS2)●生与死2比DC版更精彩的片头动画(PS2)●暗黑破坏神CG电影片段，只有在美国电影院里才能看到(电影CG-PC),等TV动漫/PS/PS2/DC游戏中精彩情节动画视感片头、典藏MTV动画欣赏！

超级赠送　●恋爱养成游戏-【求婚365日II】完全正式版一套！

千喜八部　第三辑

8CD + 说明书
全套售价仅 48 元

[千禧八部III]加增：RPG游戏大作[科隆战记3]完全正式版（双CD）！

部分内容：

一、软体震烈：最新录入双CD大容量新版免费/共享/自由软件260余套

★网络飞梭
●仙剑书签3.52精选网址极速导航收集了两万多个中英文站点名称简介、网址链接12大类
●网导2000 V1.5含30000余个中英文站点名称简介网址，即选即通
●SpeedNet 4.0网络加速工具
●Naviscope 8.7网络加速
●terminal overdrive 2000 9.62终极网络加速利器
●网络蚊子1.0 B4.2比蚂蚁还厉害
●GetRight 4.2著名断传专家新版
●Queue FTP 5.0下载工具
●站点排名专家0.6版
●才思邮箱2000.3.06正式版
●Aohao邮件群发通知工具1.7
●网上大挪移1.0版
●网路通1.71版
●Amaya3.1所见即所得网页编辑器
●HotDog PageWiz V1.02专门为初学者设计的主页制作软件
●网络留声机2000.03.22.22 真正的网络"交谈"工具
●ERing V4.0.3 网络电话
●COL2000 2.0中国在线极速通讯
●王潮语音邮件播放器中文版
●OICQ 99b B0425简体语音版
●ICQ2000a 4.30 B3141最新版
●超级点击机器II 0.58
●特别赠送Netscape V4.73简体中
●特别赠送IE5.01简体中文正式版等46套极品网络工具......
★系统中枢:
●Modem Tester 9.17.01可以在窗口95/98测试与分析数据的软
●DiskPatro1.4垃圾文件清理工具
●Startup Manager 1.5.2.25管理Windows启动的工具
●QuickClean V5.01自动维护硬盘
●TreeSize Pro 2.31 硬盘空间回收器
●超级兔仔注册表优化V3.3正式版
●Windows修理专家1.8简体中文版
●Windows终极加速2.7简体中文版
●Smartalec PC个人电脑效能微调
●PowerDesk Utilities V4.0.8.0 桌面管理工具
●注册终结者V2.0版
●PreView V3.2.1.3中文版内存监控软件
●RamBooster 1.6监视、恢复漏掉的内存工具
●RAMpage1.4监视/显示/释放内存
●MemoKit 1.72提高系统性能套等20套系统应用工具......
★奇软异宝:
●拼音加加2.01拼音输入智能方案
●英日互译词典3.0 很少见的英日日英互译词典
●紫光拼音输入法2.01版大容量精选词库，收录8万多条常用词
●学五笔，多媒体教学系统4.00
●词汇博士7.01独具特色的英语词汇速记软件
●四则算术出题V1.7.4
●中文梦幻文本编辑器
●CKRename V1.08中文版文件改名
●Wchange逆光壁纸转换器V2.65版
●大家好通讯录V2.5个人信息管理
●超级信封打印工具V3.2批量打印现成信封，所见即所得简单易用
●CDSPACE 1.95非常好的虚拟光驱程序比Virtual Driver2000要好 WinLinux 2000测试版Windows下的Linux环境
●起名向导V3.1
●关系通V1.0
●墙纸小精灵V2.20版
●乱码察看器2.22
●手机音乐编辑软件
●知己知彼客户管理1.0正式版
●CoolZip V2.0解压缩工具
●PowerZip 5.2非常强悍压缩工具
●winzip8.0最新B3105版
●中国CAD工程V6.5免费版
●3D View 3.5版CAD/CAM模型工具
●Setup Factory5.0.1.1小而易用制作Setup安装的软件
●WinPatch1.28制作软件升级程序或做Patch程序的工具
●CloneCD V2.2.1.1功能强大的CDCopy程序完整复制CD真实1:1
●Padus DiscJuggler 1.05.402光盘复制(CD COPY)的烧录软件
●Nero Burning ROM 5.0.0.3光碟烧录程序，新版加入更多新功能
●NTI CD-Maker Pro 3.6.930刻录
●Make CD 2.0H制作光盘自动播放(Autorun)的程序
●directed V3.0完整版，支持UDF格式,强烈推荐使用的CD-RW格式化可擦写工具，等44套......
★黑色戒备：
●天网防火墙个人版，可在黑客攻击Windows网络驱动之前将拦截
●ZoneAlarm2.1.1全免费杀毒工具
●Norton AntiVirus 5.x(2000.05.19)病毒库升级文件
●Av95III最新第三试用版
●LockDown 2000 V7.0.0.1最新版
●金山毒霸最新2000.05.17免费版
●kill98最新12.04杀毒软件(2000 .05.18)升级版
●KVW3000 Z.12版最新2000.05.20
●KV300+Z.12最新2000.05.20升级
●ILoveYou病毒清除器，迅速清除"我爱你"病毒及其已知变种
●熊猫卫士病毒特征库
●绯毒先锋V2000.05升级版，可查杀邮件蠕虫我爱你病毒及多变种等17套……
★图形影像：
●CompactDraw V1.0非常之酷的图形设计工具
●SnagIt V5.02强大屏幕捕捉程序
●冬威图片浏览器2000 V2.4
●动画神通2.0新版动画制作软件
●Xara3D 4.0版，非常COOL的3D文字特效软件，性能优于COOL 3D!
●3D PhotoClay1.1 3D动画制作
●FontFX 2.5版，制作3D文本和动画的工具
●Ulead Cool 3D 3.0版
●Medi@Show 2.06多媒体3D简报制作，提供超过五十种的串场效果
●TitleDeko0.976中文版字幕软件
●HyperSnap-DX Pro V3.61.00 提供专业级影像效果，轻松抓屏幕
●Platypus Animator 5.0 B20000最简单的制作AVI动画工具
●MainActor 3.52影象动画转换编辑软件，支持AVI/FLI/FLC/JPG/MOV/TGA/GIFMPEG-I/II等
●Macromedia Director8.0版，多媒体产品制作工具，集图形、声音、文字、动画影片等30套....
★多媒体区：
●PowerDVD 2.55F最新版
●WinDVD 2000 version2.1中文版
●豪杰超级解霸2000试用版
●Media Player 7.0微软最新版
●RealProducer V7.0 Real格式制作
●TMPGEnc V11E简体中文版，日本人编的AVI至MPEG转换程序
●HyCD Play&Record V3.1.0420CD套件集成了抓音轨/CD刻录/MP3编码
●MP3 Home Studio V1.6MP3工具集
●DRS 2006 1.6将你的PC变成强大的MP3音乐播放器
●Media Jukebox 4.0.490媒体播放
●Winamp 2.62完全版
●Pam V2.72完整版，有歌词卡拉OK
●YAMAHA S-YXG100 Plus V1.01.51YAMAHA公司出版全新的MIDI软件等26套音频视频工具……
★财政专家：
●财务专家2000 V1.10版，通用的财务处理软件，功能强大界面优秀
●盛润stock2000 V1.1专业证券分析
●瑞软财务1.1
●资产评估表格管理系统 5.0a
●金友通用工资/人事管理系统6.51R完全正式版
●炒股必读
●炒股绝招1.2.7
●股底神探 V5.0
●炒家2000智能选股系统10.3世纪版等12套……
★黑客兵团：
●Trw2000中文版跟踪调试器
●W32Dasm 8.93版，鼎鼎大名反汇编
●Sourcer V7.0强大的反汇编工具
●IDA3.84B最新版，目前最强大的静态反汇编软件
●冰河2.2版DARKSUN远程监控
●NFR网络监控工具
●乱刀1.25
●F_IP聊天室里查获取对方IP址工具
●完全删除office2000的工具，干干净净连注册表也不放过
●逍遥居注册码查讯系统1.0
●时空大虾 3.1解除试用软件时间限制，并且能将试用软件集中管理
●Speedsafe Pro 1.0 数据加密工具
●OICQ所有版本密码终结者
●Quicken Key 3.0恢复Quicken加密
●007密码*查看恢复软件
●Advanced ZIP3.00 中文注册版ZIP密码破解器
●WinZip Key 3.0试用版，恢复加了密码的ZIP文件等26套……
★汉化广场：
●软体震裂(三)中大部分英文软件的汉化程序……
★娱乐欣赏：
●每期大片：科幻巨片"X-男人"热报大作先睹大赏
●每期大片：真人版"寄生前夜"！
●日本超人气魅力女星藤原纪香屏保
●世界超级模特尼克泰勒屏保
●歌星仙妮娅.拖恩ShaniaTwain屏保
●美女王静莹的屏……

二、动画全接触：

●机动战士0079外传（电影CG-DC）●命令与征服（电影CG-DC）●星际圣战士（电影CG-DC）●电网兵团（SS）●电光少年（DC）●棒球英豪（TV）●三只眼-圣魔传说（TV）●樱通信（TV）●库洛魔法使等一组精心挑选的TV动漫/PC/PS/SS/DC游戏中精彩精节动画视感片头、典藏MTV动画欣赏！

三、装机驱动之超频2000IV:

●尽录百种品种品牌型号热门驱动大全●全面支持Windows 98/2000/NT/Linux……更多的超频利器、CPU增强、测试工具最新一辑驱动程序为2000年4-5月发布——DIY自升级的法宝，让硬件速度随时随的潜能再现！　（双CD）

四、壁纸千寻IV:

●靓星风采、游戏飞花、影海酷报、大千世界，等一组专栏精彩设计的高分辩率特版壁纸，即设，百寻不见经典纷呈！

五、在剑与魔法织成的"科隆大陆"世界中，运用您的智慧操纵剧情的发展特别加送RPG游戏大作［科隆战记3］完全正式版一套！　(双CD)

新月计算机技术开发有限公司　制作出品

精品软件特惠（上万种软件，一次邮购50元以上均赠价值380元软件pc-cillin简装标准版一套）

●漫画王+近30个小游戏及攻略：双CD，原价：38元，特惠价：30元
●音乐之声+65个常用工具软件，双CD，原价：38元，特惠价：30元
●游戏玩家2000（千款游戏），双CD，原价：28元，特惠价：25元
●斗神传2，CD，零售价：29.90元，特惠价：25元
●铁卒之网络象棋：台湾火爆新游戏，网上互战 CD+说明书，零售价：25元，特惠价：20元
●创作素材图库大全，近四万幅图及网页图形制作技巧，5CD 原价：125元，特惠价：68元
●KILL2000，CD+HD+书，零售价：268元，特惠价：150元
●暗黑破坏神2标准3CD：零售价98元，特惠价：80元
●笑傲江湖：4CD+说明，零售价：69元，特惠价：60元
●剑侠情缘II：2CD，零售价：38元，特惠价：30元
●足球大世界：2CD+2VCD 原价：118元，特惠价：30元
●超级保镖标准版：1CD 原价：118元，特惠价：15元
●Linux网络安全卫士+安全专业手册CD+16开300页书 定价：48元，特惠价：40元
●Linux数据库及应用工具大全+实用指南CD+16开300页书 定价：48元，特惠价：40元

天极四方总代理　欢迎批发、邮购（免邮资）

邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦8楼　邮编：100086
收款人：唐红丹　　热线电话：010-82657868转605/610/616/621
传真：010-82657720/1/3/4

天极四方省级软件服务中心：我们追求服务最好，价格最低（同北京最低批发价），我们愿与当地及周边地区的各位商家就近合作，共同发展。

福州四方软件服务中心　邱静华　2872470
南京四方软件服务中心　黎青　4547533
上海四方软件服务中心　陈刚　13601890601
武汉四方软件服务中心　王亨　87648756

天极网 Yesky

大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴（连载）

我的古墓不凄凉（作者：342088云何）

天下间也许只有古墓是我的归宿了。刚刚进江湖的我是如此的悲凉。心已没有了热情，只是喜欢找一个地方让我躲藏，没有人也没有烦恼，让我静静的消逝，不是被人杀死，是我自己慢慢的死去，没有情人的哭泣，没有朋友的眼泪，一切是那么的安静。

ＭＵＤ对我不是一个游戏，也不是一个消遣。选择他是我的心情和潜意识在对我说：去寻一个你理想的世界吧！！！！

于是，我便来了。带着烦恼和忧郁．．．．．．．．．

在选门派时我没有犹豫的选了古墓派，因为他有我的凄凉。我的落魄，我的无奈，还有心底那一点点支撑我的希望。

我相信爱情！他是我唯一的希望

对于一个新手来说，要忍受的是冷遇，我到无所谓，因为我是要那种凄凉的感觉的，但事实不是那样的。我看到的不是凄凉是热情，是一颗颗火热的心，让我感到了温暖和友情，这是我多么需要的啊！

古墓啊古墓！你不是我的终结，是我希望的源头，是我新生的摇篮。我心底的希望靠你的关爱开始升腾，原来友情是那么的美好。江湖是那么的可爱。我好快乐。因为我有了关心我的人，我不是孤独的人。

寒冰下的火是生命的希望。古墓中的友情是沙漠中的绿洲。

生与死已不是最重要的了。大侠，高手也不是我的目标。

我珍惜的是友情，我知道是他给了我快乐。

我庆幸我是古墓的一分子，这里没有凄凉，没有忧伤。有的是热情的朋友，有的是关爱！！！！！

希望将来有那么一天，我也可以把这份友情送给新人，让我们古墓永远充满阳光，永远象一个大家庭。

真心谢谢你们:古墓的前辈.

阿诺胡言

阿诺进江湖时间不短啦,已经有7个月了。最近事情太多,要消失一段时间,正好借这个机会回顾一下我的江湖历程。

阿诺玩江湖是因为杂志上的宣传(上当受骗;-P)而且我一玩文字mud头就N个大，正好帮朋友弄了个网吧,就"顺便"在他那里开始了江湖之旅：)

初进江湖,懵懵懂懂,又懒的上江湖主页看,天天在江湖里乱逛,根本没想到什么砍人啊,k浪啊这些事情，就是吃包子都不一定能吃到(没答案),呵呵,差不多就是个大草包!看到4,5级的同门很眼红,但也只是心动而已,从没奢望过能升到状元(搁现在不被人笑掉大牙才怪)。第一次升级是救了个同门,好像叫渔夫一明,还是叫一明,等级是渔夫?记不清楚啦：）当时很激动:我终于升到布衣了!接着不到5分钟，就第一次被浪人海扁了一顿，晦气哦。

其实在那个时候，我印象里最深的就是江湖的和平了!(可能是我没遇上,也可能是别人不屑于砍我,反正那时一直没被砍过)说起来现在的玩家可能不相信，只要你愿意的话，不同门派的两个人随时随地都可以用淳淳教诲来聊天!呵呵,阿诺进江湖基本上都是在瞎聊,也交了不少朋友,但现在都不见踪迹,不知道干吗去了：(

随后的两个月因为阿诺有事情,没进江湖,直到了寒假,我才有时间重回江湖。但却没想到，见面礼是第一次被砍,同时也是第一次轮回!哎，我做什么孽了，5555555555

几天下来，发现江湖已经大变样,PK已经是常事啦。随后我也就免不得落人俗套啦,砍人,被砍,轮回……不过大多数时候是被人砍,轮回也是三天两头的事（呵呵，我真的很菜）。最奇怪的就是老在快升级的时候被砍轮回!所以一直到现在也才一个大理9级右丞相。前几天又是在快升10级的时候被砍轮回!砍我的人真是夭寿哦：P那次轮回过后，我也曾萌生过去意,不过权衡再三，还是没走,因为江湖里有很多朋友,我认为值得珍惜……

现在的江湖pk是家常便饭,每天的必修课;江湖里全民动员,人人pk；还有就是猪傲江湖!而且似乎大家都乐此不疲！造成目前这种状况的一个重要原因是因为玩家们受武侠文化影响太深,帮派风气太过于浓重!砍砍杀杀，恩恩怨怨，血雨腥风，永无宁日，不过，话又说回来，说不定这就是真实的江湖呢（呵呵，虽说真正的江湖谁都没见过）!

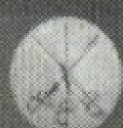
在江湖里泡了许久,在现实中失去了不少东西,我不知道我做的是对是错。有时我也宁愿泡在江湖里和论坛中，也许是我在逃避现实?我也说不上来……



第一剑：网页设计无坚不催 网页制作2001



- 科学的网页向导，初学者也能轻松上手。
- 高度的页面编辑功能，丰富的图片储存，是制作完美网页的强大后盾。
- 全面简化站点管理，完全的版本兼容，你的 Homepage 可以随时换新颜。
- 专业的色彩组合，随心所欲的动态效果，你的 Homepage 一定够"酷"。



第二剑：网上信息无所不知 翻译家2000



超值
附送
Linux 版本

- 独特的用户界面。
- 轻松简洁的操作方式。
- 独有在线 HTML 全页面翻译功能，快速准确。
- 支持多种系统平台的全页面翻译。
- 支持当前流行办公软件和电子出版软件的全页面翻译。
- 文本翻译和定制翻译一体化。



第三剑：网上生字手到擒来 智能词典2000



超值
附送
Linux 版本

- 全新的用户界面，为用户贴身量制。
- 拥有 48 万英汉词条和 39 万汉英词条。
  集成了 IBM 公司先进的 TTS 语音合成技术，
- 单词、短语、句子乃至全文朗读功能。
- 支持更广泛的系统平台及软件。
- 智能匹配功能，联想丰富，"想"您所想。
- 特有的整句、翻译功能，任意时刻轻松阅读。

总经销：中国图书进出口(集团)总公司

中图总公司：010-65002896
中图广州公司：020-86505965
中图上海公司：021-62183663
中图西安公司：029-7279755
中图大连公司：0411-2502566
中国深圳公司：0755-3777616
世界图书出版公司：010-64077922
中图读者俱乐部：010-65063049
IBM 销售热线：800-810-1818 转 5077
小红帽报刊发行服务公司：010-66050483

特邀经销商（排名不分先后）：

连邦总部：010-62639061
西单图书大厦：010-66078550
万众合力：010-62510135
晶合顺达：010-82634097
正普软件：010-82615800
8848 珠穆朗玛：010-66068848-8390
北京育碟苑：010-82656587
京里仁：010-62615307
北京鸿达以太：010-68745755
赛乐氏：010-62531008
北京百年育人：010-82656632
北京圣比尔：010-82622985
北京金山顶尖：010-62648667
天极网(兴四方)：010-62770766
中青旅创先：010-66024619
北京济利：010-62180790
长城多媒体：010-62354965-208
北京瑞星世纪：010-82610036
凯文斯基业：010-62647025
武大华软北京办：010-62514681
轩辕业：010-87264670



博彦电脑教育软件

博彦科技® BEYONDSOFT

网页设计梦工场



二十一世纪是网络的世纪，拥有个人网站已经成为一种时尚，如果想用最“酷”的工具制作个人网页，请一定不要错过《网页设计梦工场》。

《网页设计梦工场》由4张光盘加300页配套教材构成，由浅入深地介绍了DreamWeaver、Flash、FireWorks、FrontPage系列工具的全部功能。同时还有大量的设计案例分析，让您从中获得创作的灵感。独特的“试一试”还能指导您到软件真实环境中进行实践，以达到巩固知识的目的。更为体贴的是还有申请网页空间、上传网页等实用知识的讲解。

如果说DreamWeaver、Flash、FireWorks是制作网页的“梦幻组合”，那么《网页设计梦工场》绝对是一个学识渊博的教师和不厌其烦的陪练。哪怕您对网页制作一窍不通，《网页设计梦工场》也能教会您亲手制作出专业级的个人主页。通过《网页设计梦工场》，您一定能够在互联网的广阔空间中开辟一片属于自己的新天地！

4张光盘＋300页配套教材
定价：129元

中国网学

www.chinaiSC.com

邮购须知：

将下方优惠券剪下，贴在汇款单后汇款人简短附言背面即可享受优惠券价格，仅限邮购。

请您将货款直接汇至：

北京市海淀区上地六街17号康得大厦四层

北京博彦科技发展有限公司　邮购部　收

销售热线：(010)86280136

传真：(010)86280141



洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

登录锁定：www.HongEn.com

即将上市

洪恩英语在线杂志

中国.COM资源与传统媒介首度激情碰撞，中国最大教育网站“洪恩在线”（www.hongen.com）金牌栏目《轻松英语》重塑典范。

洪恩软件首度进军图书教育市场，再发新芽。

精装杂志、磁带、光盘三合一共同演绎时尚生活。题材广泛，内容博大精深，制作巨细无遗；感受纯正美语百听不厌。

前期推出汇粹时尚、音乐、文学、新闻、科技、采风、影视、体育等8本杂志，给您的生活注入激情。

1、《时尚生活》：双语时尚杂志，让学英语和品位时尚同时进行！
2、《JJ音乐》：让音乐激发您的学习激情、陶冶您的情操。
3、《文学小屋》：文学才是真正的语言精华，感悟英语的灵魂。小说连载/名诗赏析/佳作欣赏/古典文学/魅力演讲。
4、《英语新闻》：读新闻，学英语，晓天下事！政治纵览/经济动态/最新科技/体育娱乐。
5、《寰宇搜奇》：洞察科技热点，不断开拓视野。
6、《环球采风》：本月焦点/历史纵横/漫话节日/社会百态/水之媚/漫步世界。
7、《影视风暴》：银幕之星的动人风采……感受最生活的艺术，最艺术的生活。新片推荐/星光传奇/F档案/奥斯卡放送/影视风暴。
8、《体坛之窗》：力量与竞技的魅力尽显！燃情岁月/转折瞬间/名人殿堂。

套装版：8本杂志+18盒磁带+2CD



技术服务：010-62634069/70　会员部：010-82619096　邮购部：010-82610167　365热线：13901358406/13801164741　邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司(100084)　E-mail:human@goldhuman.com

武汉服务部：027-87861407/13607137934　广州服务部：020-38802184/13809776340　上海服务部：021-64387972/13701744727　深圳服务部：0755-3780575/13902983390　西安服务部：029-8224976/13700236137　成都服务部：028-5238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司制作

大连之夏 招生启事

网络信息技术与电子商务培训班
计算机硬件系统组装维修培训班
高级办公自动化与多媒体培训班

■ **培训内容：**

计算机网络信息技术与电子商务培训班

①计算机网络通信基础 ②网络通讯协议原理与配置 ③网络硬件设备工作原理、技术性能与硬件产品 ④网络操作系统：Windows NT、Netware与Linux ⑤实用组网技术 ⑥Internet技术与应用⑦网页制作技术⑧ASP、ISAPI、NSAPI网站编程技术介绍 ⑨电子商务与WEB数据库应用程序开发 ⑩企业网站的组建、管理与维护

计算机硬件系统组装维修培训班

①IBM PC及其兼容机的硬件体系结构 ②主机系统技术性能与硬件产品 ③总线系统与接口技术 ④外部存储系统（硬盘、软驱和光驱）工作原理、技术性能与硬件产品 ⑤常用板卡工作原理、技术性能与硬件产品 ⑥常用外部设备工作原理、技术性能与硬件产品 ⑦计算机硬件组装 ⑧计算机常见故障诊断与维修 ⑨系统参数配置与软件系统安装 ⑩常用工具软件

计算机高级办公自动化与多媒体制作培训班

①计算机软硬件基础 ②Windows2000 ③办公软件Office 2000④图像处理软件Photoshop ⑤矢量绘图软件Freehand、Corellldraw ⑥三维动画制作3DS MAX ⑦计算机辅助设计Auto CAD ⑧多媒体教学课件制作Authorware

■ **学习时间：**本年度开设如下六期培训班

第一期 2000年7月17日～8月4日
第二期 2000年7月31日～8月18日
第三期 2000年8月14日～9月1日
第四期 2000年8月28日～9月15日
第五期 2000年9月11日～9月29日
第六期 2000年10月9日～10月27日

■ **学习环境：**师资力量（全部课程由培训中心和大连理工大学计算机专业资深教师主讲）、教学设备（拥有先进的多媒体教室和Internet多媒体网络教学机房）、地理位置（教学中心地处黑石礁，交通方便，毗邻大海和大连市各高校，自然、人文环境一流）、业务水准（教学经验丰富，培训学员逾万名，拥有独到、先进的教学方法，后勤中心为学员提供细致周到的生活服务）

■ **结业证书：**考试成绩合格者颁发劳动部计算机职业等级证书。

■ **住宿条件：**培训中心统一安排学员住宿，房间配有彩电和电话，住宿费包含在统一学费中。

■ **收费标准：**理论学习、上机实践、硬件组装实习、网络安装实习、教材资料、住宿，共计统一收费2000元整。

■ **报到时间：**各期培训班，开学前两天报到

■ **报到地点：**大连理工大学西山10舍（中国科技管理大连培训中心学员宿舍楼）北六层

■ **网络地址：**http://www.xianhe.net

■ **电子信箱：**genesis@mail.dlptt.ln.cn

■ **联系电话：**0411-4681998 牟莉莉老师

■ **传真电话：**0411-4671080

■ **通讯地址：**(116023)大连理工大学242信箱

大连，欢迎您！ WELCOME TO DALIAN 大连先河计算机培训中心

计算机办公应用、硬件组装维修、网络信息技术与程序设计系统化阶梯教程培训班

■ **招生对象：**计算机的初学者（可以是从未学过计算机的），或具有一定基础欲更进一步深入、系统、全面学习者。

■ **学习时间：**2000年9月18日～2001年1月17日

■ **培训内容：**以下四部分内容共计800学时

一、计算机办公应用（180学时）

①计算机软硬件基础 ②Windows2000 ③办公软件Office 2000④图像处理软件PhotoShop ⑤矢量绘图软件Freehand、Coreldraw ⑥三维动画制作3DS MAX ⑦计算机辅助设计Auto CAD ⑧多媒体教学课件制作Authorware

二、计算机硬件组装维修（70学时）

①IBM PC及其兼容机的硬件体系结构 ②计算机主机系统 技术性能与硬件产品 ③总线系统与接口技术④外部存储系统工作原理、技术性能与硬件产品 ⑤常用板卡工作原理、技术性能与硬件产品 ⑥常用外部设备工作原理、技术性能与硬件产品 ⑦计算机硬件组装 ⑧计算机常见故障诊断与维修 ⑨系统参数配置与软件系统安装 ⑩常用工具软件

三、计算机网络信息技术（200学时）

①计算机网络通信基础 ②网络通讯协议原理与配置 ③网络硬件设备工作原理、技术性能与硬件产品 ④网络操作系统Windows NT、Netware与Linux ⑤实用组网技术⑥Internet技术与应用⑦网页制作技术⑧ASP、ISAPI、NSAPI网站编程技术介绍 ⑨电子商务与WEB数据库应用程序开发 ⑩企业网站的组建、管理与维护

四、计算机程序设计（350学时）

①计算机原理②计算机操作系统）③软件工程④数据结构⑤C++面向对象的程序设计⑥VB程序设计⑦Java语言程序设计

■ **学习环境：**师资力量（全部课程由培训中心和大连理工大学计算机专业资深教师主讲）、教学设备（拥有先进的多媒体教室和Internet多媒体网络教学机房）、地理位置（教学中心地处黑石礁，交通方便，毗邻大海和大连市各高校，自然、人文环境一流）、业务水准(教学经验丰富，培训学员逾万名，拥有独到、先进的教学方法，后勤中心为学员提供细致周到的生活服务)

■ **结业证书：**考试成绩合格者颁发劳动部计算机职业等级证书。

■ **住宿条件：**培训中心统一安排学员住宿，房间配有彩电和电话，能近观大海，远眺日出，封闭式的物业管理，服务周到细致，住宿费包含在统一学费中。

■ **收费标准：**800学时（理论学习＋上机实践＋硬件组装实习＋网络安装实习）＋教材资料＋住宿，共计统一收费6000元整。

■ **报到时间：**2000年9月15、16、17日

■ **报到地点：**大连理工大学西山10舍(中国科技管理大连培训中心学员宿舍楼)北六层

■ **网络地址：**http://www.xianhe.net

■ **电子信箱：**genesis@mail.dlptt.ln.cn

■ **联系电话：**0411-4681998 牟莉莉老师

■ **传真电话：**0411-4671080

■ **通讯地址：**(116023)大连理工大学242信箱

800个学时 让您学得通通透透！ WELCOME TO DALIAN 大连先河计算机培训中心

趋势毒霸2000 PC-cillin 007

www.trendmicro.com.cn

5月18日起全国上市



互联网时速的
反病毒软件来了

自动杀毒
自动升级

实时监控，100%查杀已知流行病毒
查解压缩文件20多种，病毒无处藏
用户任意设定病毒自动查杀扫描任务
WebTrap,MacroTrap多项国际专利

自动上网安全检测以及邮件病毒过滤
每周升级一次，紧急病毒状态一天多次
在线动态新版本监测以及自动更新技术
2小时紧急病毒警报响应及升级承诺



国际品牌 中国趋势

北京趋势科技有限公司
地址：北京阜外北营房东里13号院今儒商务大厦B座368室 邮编：100037 电话：(010)68305866/67
传真：(010)68305865 E-mail：support@trendmicro.com.cn

全国代理商

代理商	电话	代理商	电话	代理商	电话	代理商	电话	代理商	电话
北京连邦	010-62620375	上海超凡	021-64268137	武汉凡高	027-87664689	深圳海象	0755-3697334	海南威龙	0898-8533466
北京圣比尔	010-62527962	广州南软	020-87582980	武汉圣比尔	027-87869386	广州金蝶	020-87543352	宁夏莱特	0951-5052399
全国万众合力	010-82627435	广州黑马	020-87545183	济南同晨	0531-8010256	辽宁华储	024-23882911	合肥连邦	0551-2822963
北京树人软件	010-82615140	广州连邦	020-87532517	福州连邦	0591-7817744	辽宁希望	024-23883527	南京连邦	025-4408854
全国四方科技	010-62622923	重庆连邦	023-63874357	长沙炜瀚	0731-4137236	沈阳赛乐氏	024-23882382	石家庄圣比尔	0311-6083454
8848	010-86243008-8032	重庆电脑报	023-63857797	长沙连邦	0731-2258141	沈阳连邦	024-23881542	南京探路人	025-3364949-102
全国晶合顺达	010-82634097	重庆希望	023-68790602	天津清同	022-27478599	长春顶点	0431-5641306	太原圣比尔	0351-4070319
全国正普软件	010-62523905	成都连邦	028-5220969	惠州连邦	0752-2115571	长春连邦	0431-5635251	济南同晨	0531-8010256
全国赛乐氏	010-82623013	成都兴四方	028-87582989	深圳诺可纬	0755-3683520	哈尔滨惠普	0451-2334581	济南新绿洲	0531-8024726
全国里仁软件	010-62615307	武汉华软	027-87643792	深圳伊登	0755-3780268	黑龙江比特	0451-2105409	济南新视道	0531-8548524
北京东方趋势	010-62635208	武汉连邦	027-87871204	深圳连邦	0755-3229816	陕西辉煌	029-5529833	贵州迪迅	0851-5821345
上海连邦	021-63260303-3116	武汉天问	027-87874577	深圳欧克	0755-3684732	郑州赛乐氏	0371-3944962	昆明黑马	0871-5141804
上海农工商	021-63226198								





广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的____彩色____黑白广告中看到________公司(厂家)

产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

读者姓名：________ 年龄：________ 电话：________ 职务：________

工作单位：________

通信地址：________

邮编：

填好后，请贴在信封背面。



姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第13期）

姓　名		性　别	□男 □女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递　□ 专题综述　□ 专题企划　□ 中国游戏报道
□ 实用软件　□ 硬件评析　□ 前线地带　□ 游戏赏析
□ 网络时代　□ 应用心得　□ 攻略指引　□ 游戏畅谈
□ 问题交流　□ 读编往来　□ 有字天书　□ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

MAGIC The Gathering®

万智牌®

中国国家体育总局批准社会体育指导中心试验推广的健智体育项目

你想成为世界冠军吗？

从这里开始……





现在就给你这样一个机会，购买20个古典第六版补充包你就可以免费得到一套九九年世界冠军套牌。

（详情请见零售店内海报·限量发送，送完即止）

时间6月25日-8月7日

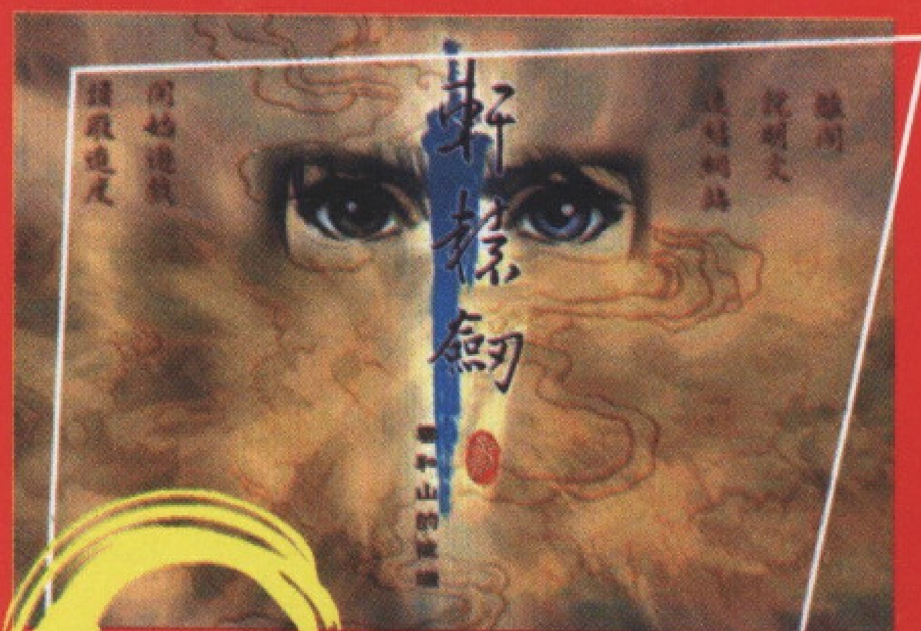
·初学者请参加万智牌三国联盟活动·

咨询电话：010-68340295 010-65257934 010-85298086

Email:wotech@public.bta.net.cn

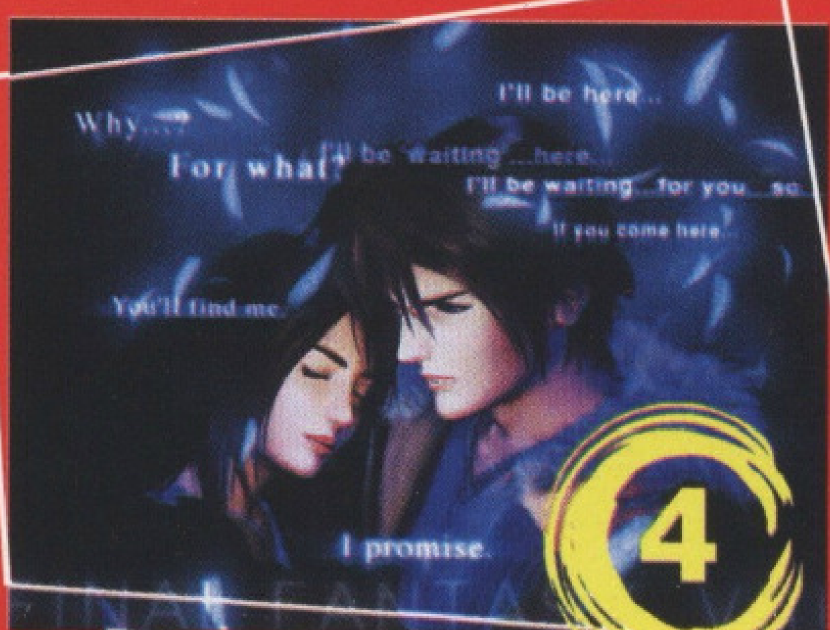


TOP TEN





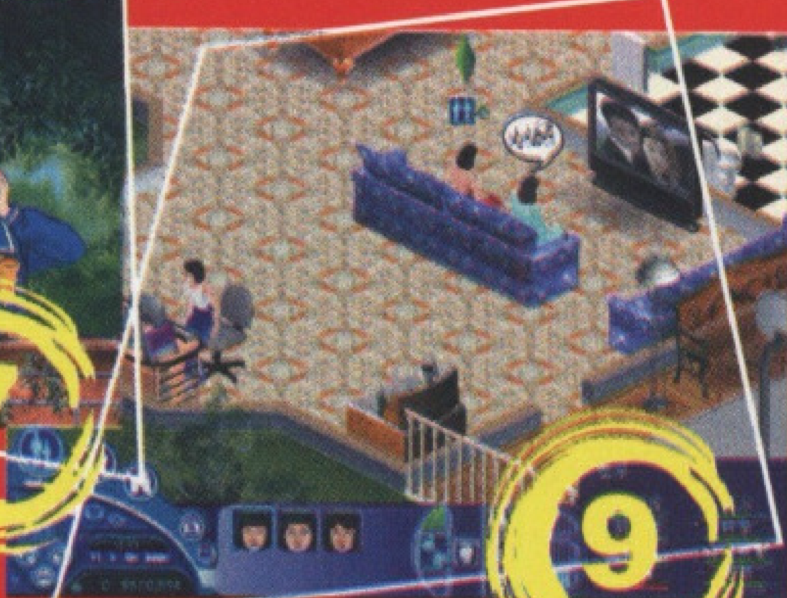


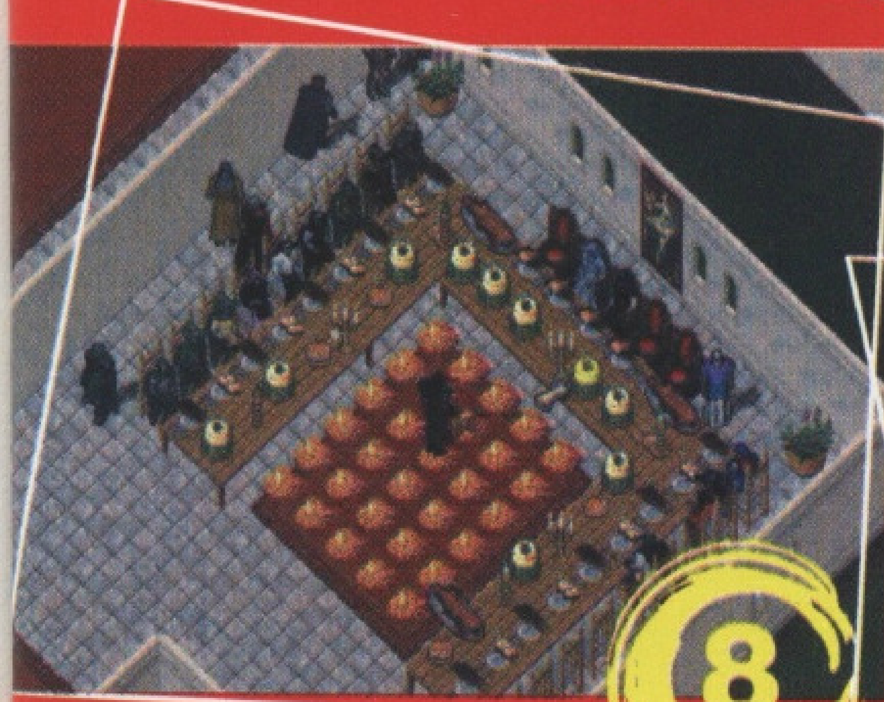














①

轩辕剑Ⅲ

②

星际争霸

③

仙剑奇侠传

4. 最终幻想Ⅷ
5. 大航海时代Ⅳ
6. 魔法门之英雄无敌Ⅲ
7. 心跳回忆—永远属于你
8. 网络创世纪
9. 模拟人生
10. 三国志Ⅶ



零售价 ¥：6.5元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN